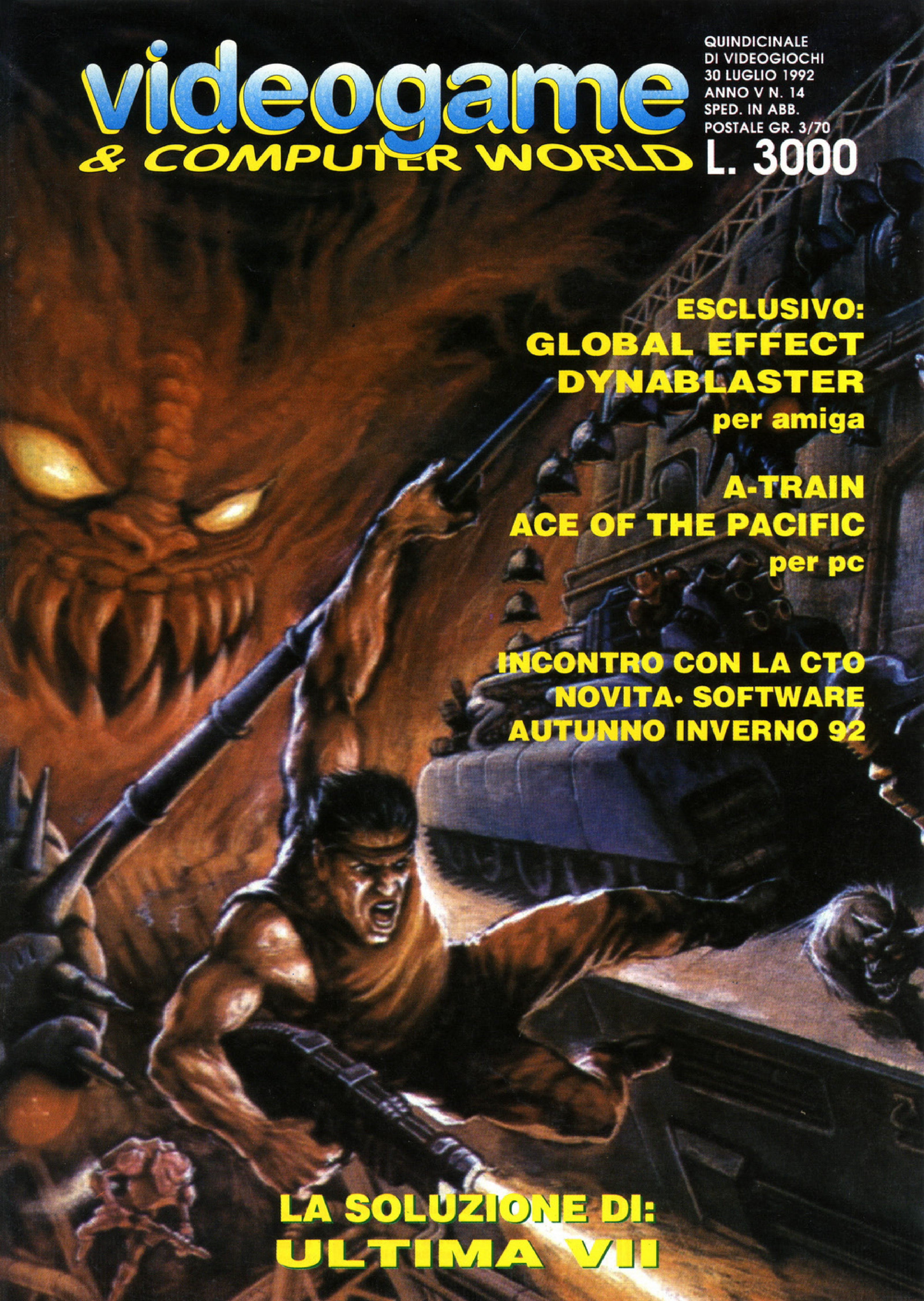

videogame
& COMPUTER WORLD
QUINDICINALE
DI VIDEOGIOCHI
30 LUGLIO 1992
ANNO V N. 14
SPED. IN ABB.
POSTALE GR. 3/70
L. 3000
ESCLUSIVO:
GLOBAL EFFECT
DYNABLASTER
per amiga
A-TRAIN
ACE OF THE PACIFIC
per pc
INCONTRO CON LA CTO
NOVITA· SOFTWARE
AUTUNNO INVERNO 92
LA SOLUZIONE DI:
ULTIMA VII

MasterPix

Via San Michele 3 - 21052 Busto A (VA)
FAX - TEL. 0331-620430

Super Nintendo
2 Joypad
Super Mario World
L. 389.000
Kuma Connector Famicom
L. 89.000

CD-ROM per PC

Barney Bear Goes To School L 129000
Battle Chess L189.000
Wing Commander + Ultima6 L 199000
Composer Quest L189.000
Collection L189000 - Pack 2 L199000
Kings Quest V L. 169.000
Mixed-Up Mother Goose L. 169.000

AD LIB MUSIC CARD
Scheda musicale per PC e IBM compat.
11 suoni contemporanei
Supporta centinaia di videogiochi
Incluso programma JUKE BOX
Manuale in italiano
Disponibile software professionale
L. 199.000
P P P P P P P P P P P P P P P P P P P P P P
Scheda Joystick
Microchannel
L. 129.000

A500 Upgrade 2.0
L. 99.000
Scheda con kickstart 2.0 per avere i due sistemi operativi

A500 PLUS KICK
L. 99.000
Scheda con kickstart 1.3 per avere i due sistemi operativi

◊Prezzi IVA compresa
◊Spese Postali L.10000
Per ordinare basta una telefonata pagherete in contrassegno al postino
I prezzi possono essere soggetti a variazioni telefonare per conferma
% 0331-620430 %

TITOLO	AMI	IBM	C64
Addams Family	39000		25/29
Advantage Tennis	49000	59000	
Alcatraz	59000		
Big Game Fishing	59000	69000	30/30
Castle Of Dr. Brain		99000	
Civilization		99000	
ClikClak	49000	49000	25/29
Dylan Dog	59000	69000	29/29
Eco Quest		99000	
Epic	69000	79000	
F1 Grand Prix	79000		
Fascination	59000	69000	
Gateway Savage Frontier		69000	/69
Golden Eagle	49000	59000	
Great Napoleonic Battles	49000		
Harlequin	49000		
Heimdal	69000	69000	
Hero Quest + Return		69000	
Hook	59000	69000	
Hyperspeed		119000	
Int. Sports Challenge	59000	69000	
Knightmare	59000		
Leander	49000		
Legend	69000	69000	
Monkey Island II		89000	
Ork	49000		
Pacific Island	69000	79000	
Parasol Star	39000		
Police Quest III		99000	
Pool Of Darkness		69000	
Populous II	69000	69000	
Retee	39000		25/29
Robocod	29000		
Rolling Ronnie		39000	
Secret Weapons Luftwaff	99000	99000	
Shuttle		99000	
Sim Ant	89000	89000	
Space Crusade	49000		25/29
Space Quest IV	89000		
Star Trek 25th	49000	79000	
Sturmtruppen	39000		25/29
Super Space Invaders		39000	
Ultima Underworld		89000	
Ultima VI	69000		
Ultima VII		89000	
Vengeance Of Excalibur		79000	
Wild West World	59000	59000	
Willy Beamish		99000	
Wing Commander II S. O.		49000	
Wolfchild	49000		

TITOLO	AMI	IBM	C64
Abandonated Places	79000		
Agony	49000		
Alien World	39000		25/29
Another World	69000	79000	
Aquaventura	49000		
Birds Of Prey	59000		
Bonanza Bros	39000		
Championship Of Europe	49000		
Conquest Of Longbow		99000	
Cover Girl Poker	49000	69000	
Cruise For A Corpse	59000		
D/Generation		79000	
Eternam		79000	
European Champion. 92		79000	
Eye Of Beholder II	69000	79000	
Falcon III		109000	
Flight Of Intruder	59000		
Floor 13		79000	
Gods		49000	
Harpoon New	69000	79000	
Heart Of China	89000	89000	
Leisure Suit Larry V	89000	89000	
Leisure Suit Larry I	89000		
Lotus II	49000		
Maniac Mansion Ita		69000	
Midwinter II	69000	119000	
Might & Magic III	89000	99000	
Mike Dikta Football		89000	
Oh No! More Lemmings	49000	49000	
Personal Pro Golf		79000	
Pit Fighter	39000	39000	
Pro Tennis Tour II		49000	
Realms	69000		
Robocop III	59000		
Rocketeer		69000	
Shadowlands	59000	59000	
Simpsons	39000	49000	
Space Ace II	79000	89000	
Space Quest I VGA		89000	
Strike Manager	59000		
Time Quest		79000	
Titus The Fox	49000	49000	
Treasure Savage Frontier		79000	
Turtles II Coin-Op	49000	49000	
Utopia	69000		
Wayne Hockey II		69000	
Winter Challenge		89000	
Winter Supersports 92	49000	49000	
Wizardry VI	79000	79000	
Wizardry VII			

GAMEBOY
Turtles II 59000
Hook 65000
Batman II 80000
Gauntlet II 69000
RC Pro Am II 59000
Kick Off 79000

GAME GEAR
Sega Adapter 49.000
Olympic Gold 79000
Super Golf
G-Loc
Castle Of Illusion
Shinobi
Super Monaco G.P.
Dragon Crystal

Neo Geo
L. 570.000
+ gioco omaggio
Nam L. 107000
Ninja Combat 166.
Cyber Lip 107000
Bowling 107000
Robo Army 214000
Riding Hero 166000
Super Spy 166000
Fatal Fury 249000
Football F. 249000
Magician 166000
Sengoku 214000
Gost Pilot 214000
Blue Journey 166.
Crossed S. 249000
Baseball 2020 214000
Mutation N. 249000
Ninja Comando 249
Soccer Brawl 249000
Golf Top 166000
Baseball Star 166000
Basebal Star 2 249.
Burning Fight 214.
Trash Rally 249000
Eight Man 249000

SuperNintendo Man. e Soft. in inglese

Actraiser L. 139.000
Addams Family 149000
Baseball Sim. L139000
Bill Lambert L 139000
Castlevania IV 139000
Contra III
D-Force L. 139000
Darius Twin L. 139000
Drakken L 139000
Earth Defence L. 129000
F-Zero L. 129000
Final Fantasy 2 L149000
Final Fight L. 139000
Final Fight Guy
Gradius III
Hole One Golf 129000
Home Alone 149000
Hook
Hyperzone 119000
Joe & Mac 129000
John Madden 139000
Lagoon 139000
Mystical Ninja 139000
Lemmings 129000
Paperboy II 139000
Pilot Wings 129000
Pit-Fighter 139000
Populous 139000
R.P.M. Racing 129000
Rival Turf 139000
Scope 6 L. 169000
Sim City L . 139000
Smash TV L. 139000
Gouls'n'Ghost 139000
Mario World 149000
Off Road L. 129000
R-Type L. 149000
Super Tennis L.129000
Ys III L. 149000
WWF Wrestle 139000

IN QUESTO NUMERO:

Direttore: Rocco Schirinzi - **In redazione:** Mauro Pagani, Giuliano Cimarra, Laura Frignani, Mirko Marchesi, Corrado Capretti, Manuela Sandri, Roberto Sandri, Alessandro Cantisani, Mirko Cavalloni, Ivan Notaristefano - Fotografia e **impaginazione:** Esserrelle - **Redazione e uffici:** DTP Videowrite / Computer World & Videogame Via G. Di Vittorio, 1 - 20017 Rho (Milano) tel. **02/9311397** Fax tel. **02/93502770** - Direzione: V.le Espinasse 6 20156 Milano - **Tipografia:** Grafiche Biessezeta srl Via A. Grandi, 46 - 20017 Rho (MI) - Direttore responsabile Giuseppe Biselli - Iscrizione al tribunale di Milano n° 185 del 21.03.92 - Prezzo di copertina: L. 3.000 - Numero arretrato: L. 6.000 **Distribuzione per l'Italia:** DI.NA.STA. - RHO (MILANO) Sped. in abb. postale gr. 3/70 Pubblicità inf. al 70% - **Stampa Pellicole** : DTP Videowrite srl Milano - Elaborazione Prepress effettuata con **QUADRISCAN** by **PIAZZAXILO** (BO) In copertina: **CONTRA III from Konami**

NOTE DI REDAZIONE:

abbiamo aggiunto un nuovo sistema di classificazione e giudizio per le recensioni dei videogiochi trattati su VG&CW. Oltre ai classici punteggi di giocabilità, sonoro e grafica, abbiamo pensato bene di aggiungere un valore relativo al rapporto qualità-prezzo; tale votazione viene espressa in base alle prime tre lettere dell'alfabeto, A, B e C, in ordine decrescente. Un rapporto Q/P con la lettera A significherà dunque il massimo della classificazione in base al costo del prodotto e a quello che ci viene offerto.

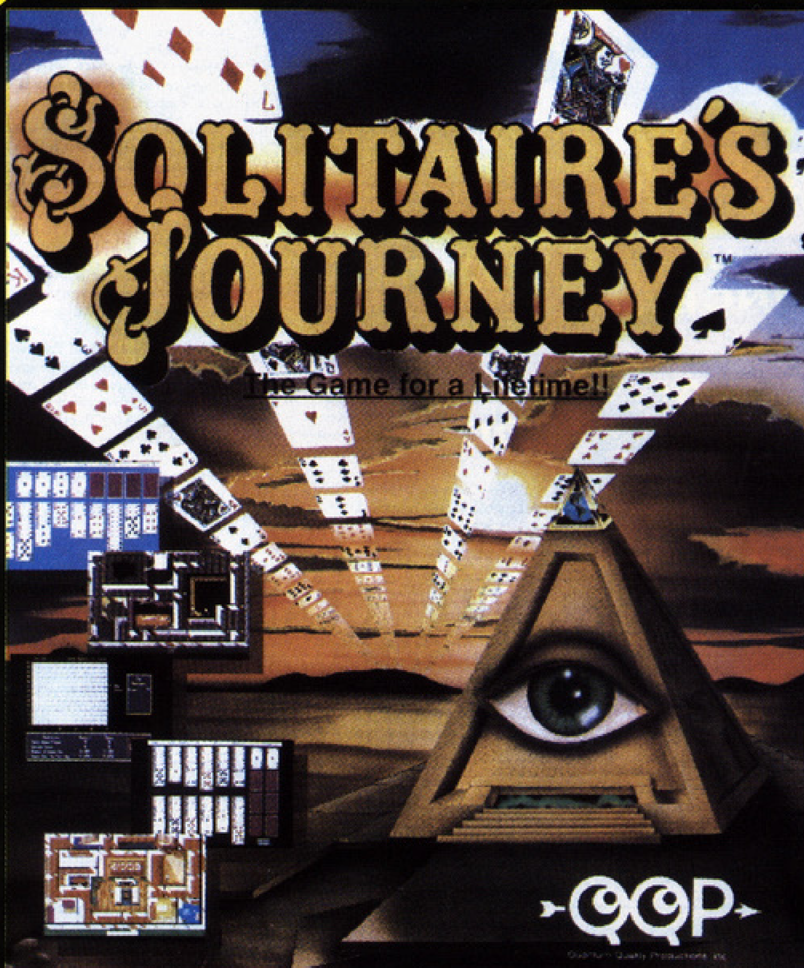
ANTEPRIME IN DIRETTA

NOVITA' ACCESS

Dalla ACCESS una novità che rischia di essere la più succulenta della stagione, presto (si parla di fine giugno) verrà commercializzata una nuova versione di LINKS ideata per girare sui 386. Il nuovo game si chiamerà LINKS 386 PRO ed avrà delle caratteristiche impressionanti: grafica a 256 colori ad una risoluzione di 640X400 punti! Girerà solo su computer della serie 386 e 486 e dovrebbe essere velocissimo nel generare le varie immagini sul video, cosa questa di non poco conto vista la risoluzione a cui dovrebbe lavorare.



Funzionerà con tutte le superVGA in commercio e sfrutterà le potenzialità sonore delle più diffuse schede musicali. Da quello che si è visto dovrebbe essere eccezionale.

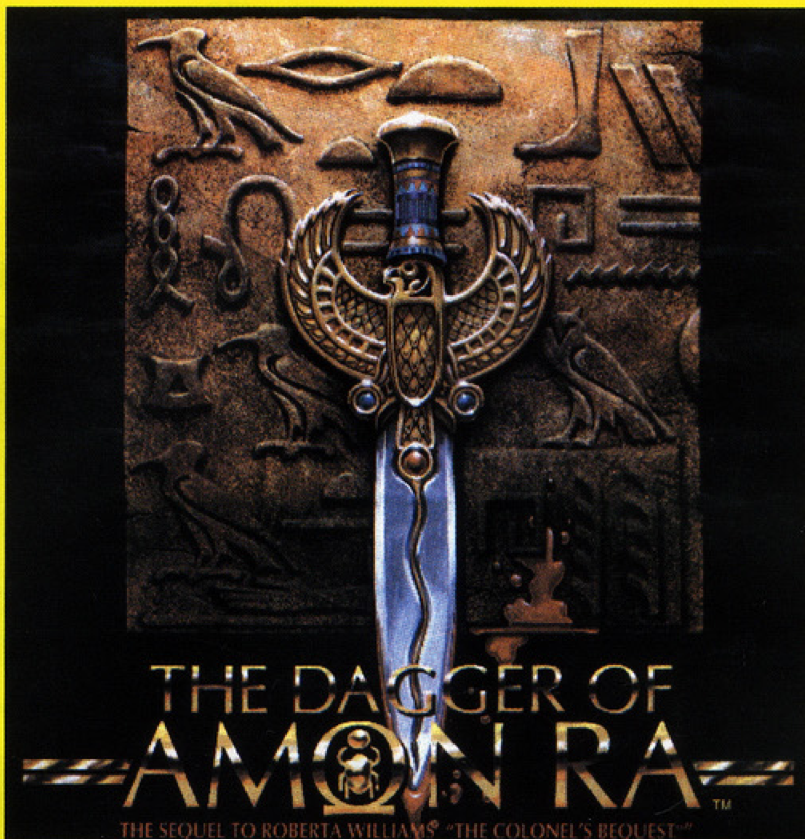


GAME PER TUTTI I GUSTI

La QQP è una casa di software americana che recentemente aveva entusiasmato gli appassionati di wargames con THE PERFECT GENERAL e THE LOST ADMIRAL, ora tenta l'avventura con un pacchetto comprendente un gran numero di giochi di carte, praticamente tutti i solitari conosciuti ben 105 ed altri giochi molto intriganti. Questo nuovo prodotto: SOLITAIRE'S JOURNEY uscirà solo nella versione per PC, almeno per il momento. Per eventuali conversioni future è ancora tutto in discussione. Crediamo comunque che presto vedremo anche la release per AMIGA. Con i giochi viene fornita una completa documentazione che dovrebbe permettere a tutti di giocare senza problemi anche con solitari mai visti o sentiti nominare.

ANTEPRIME IN DIRETTA

NOVITA' ESTIVE DALLA SIERRA



Molti lettori sono rimasti impantanati nei meandri dell'avventura che ha visto l'inizio della saga "the colonel's Bequest". Bene questi signori sappiano che Roberta Williams ha pensato bene di dare un seguito a quell'avventura, infatti in Inghilterra è già uscito THE DAGGER OF AMON RA. Il tutto con grafica VGA a 256 colori. La complessità della storia dovrebbe essere molto simile a quella della vecchia release. Il tutto dovrebbe svolgersi fra musei di storia egizia ed il deserto con le sue piramidi. Tradimenti ed uccisioni sono comprese nel prezzo di questa nuova vicenda targata SIERRA. Per il momento è stata annunciata solo la versione per MS-DOS, in seguito verrà sicuramente fatta la conversione per Amiga.

DAGLI SPAZI PROFONDI



Dalla ACCOLADE una nuova puntata della serie STAR CONTROL, infatti fra poco avremo la fortuna di vedere nei negozi la seconda parte di questa favolosa saga di esplorazioni e combattimenti spaziali. Una avventura epica che vi vedrà vestire i panni dell'eroe di turno che dovrà salvare il proprio pianeta dalla distruzione finale. Per riuscire nell'impresa dovrete peregrinare da una galassia all'altra nel tentativo di scoprire qualche indizio. Nel frattempo potrete cogliere l'occasione per intraprendere proficui commerci e scambi di informazioni con gli alieni. STAR CONTROL II sarà presto disponibile per PC e per AMIGA.

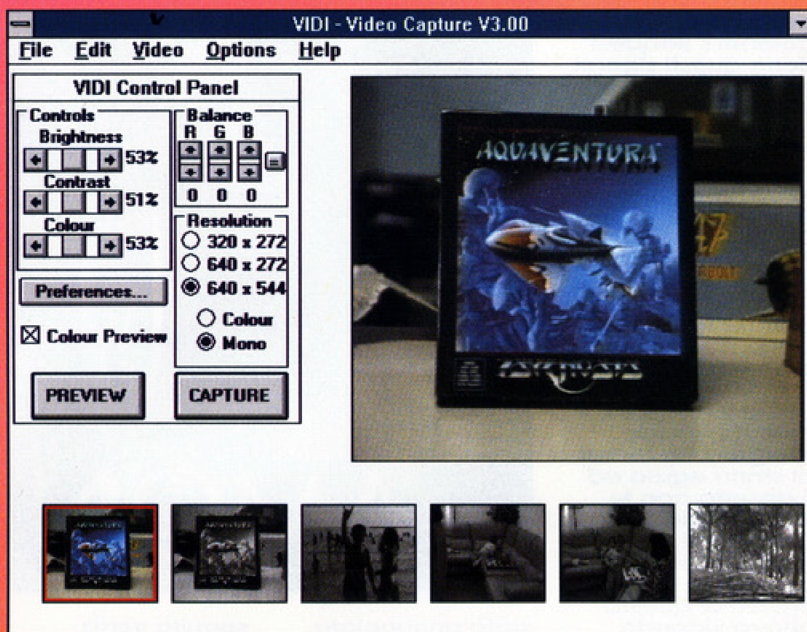
Provati per Voi!!!

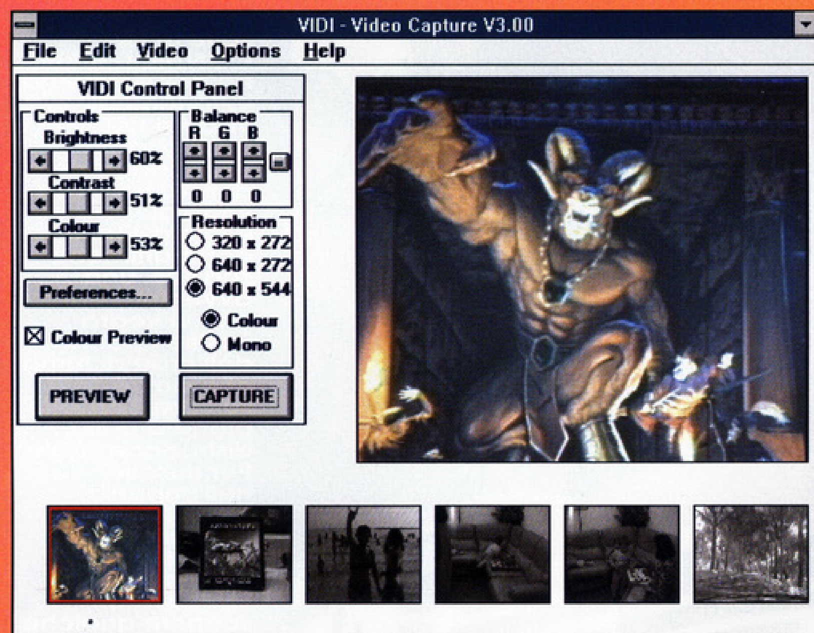
VIDIPC 24
ROMBO PRODUCTION

PREZZO LIT.749.000
DISPONIBILITA· IMMEDIATA
DISTRIBUITO DA: SOUNDWARE (VA) srl

Q/P=A

Dopo i vari Vidi Chrom ecc. eccoci giunti a presentarvi uno degli ultimi prodotti per la digitalizzazione offerto dalla Rombo Ltd.: il VidiPC 24 bit. Questo prodotto altri non è che una scheda digitalizzatrice che consente di poter catturare immagini a 16,7 milioni di colore e convertirle nei vari formati Dos quali PCX, Tiff ecc. Ma andiamo con ordine e vediamo nel dettaglio tutte le caratteristiche della scheda in questione. Occorre innanzitutto che possiediate un Pc con almeno 640K di ram dotato di un microprocessore 80286 e un Hard disk.





VidiPc 24 bit è un scheda digitalizzatrice veramente eccezionale. Raggruppa in sè caratteristiche che fino ad ora erano di esclusivo appannaggio di pochi intimi. Con l· uscita di questo prodotto molti potranno destreggiarsi con un digitalizzatore a 16,7 milioni di colori ad un basso costo.

Per l· installazione della scheda dovete obbligatoriamente aprire lo chassis del Vs computer e inserire la scheda nelle appositi slot. Giusto per dare un informazione più accurata, vi diremo che la scheda, contrariamente ad altre già disponibili sul mercato, non colloquia ad 8 bit ma bensì a 16 (gestione più appropriata alla macchina che ne fa conseguire una maggior velocità). La scheda, sempre in fase di installazione, permette di spostare l· indirizzo IRQ, opzione fondamentale per chi possiede più accessori sul computer, ad esempio se si possiede una scheda sonora oppure un altro digitalizzatore o uno scanner sarà sufficiente conoscere l· IRQ delle schede gia installate per poi cambiarne l· indirizzo.
All· interno del VidiPC 24bit esistono due programmi che si differiscono solo per l· ambiente in cui operano. Infatti uno lavora in ambiente Dos e l· altro è stato creato per l· ambiente Windows.
L· installazione del software é completamente autoguidata è sufficiente digitare INSTALL e in Windows INSTALLW. Per ambedue i programmi é comunque necessario conoscere l· IRQ di installazione (guardare i Jumper o cavallotti) in quanto il programma che si autoinstalla non controlla l· esatta configurazione Hardware (un apposito disegno vi semplifica come disporre o come sono già disposti i cavallotti). La non conoscenza dell· IRQ potrebbe non far visualizzare il segnale video inserito!
Vediamo ora i singoli programmi forniti e partiamo verificando le differenze tra i due. Nella versione Dos, anche se il manuale consiglia

almeno 640k di memoria, abbiamo notato che è molto importante possedere un po· di EMS, almeno 2 Mb, per poter trovare una giusta ottimizzazione del programma (nonostante ciò, il software procede con la creazione di file temporali). Una volta apparsa la schermata bisogna controllare l· IRQ, dopodichè si potrà anche selezionare, tramite l· icona raffigurante il monitor, la scheda giusta. Considerate che sono previste tutte le schede attualmente sul mercato (VGA, TSENG 3000 E 4000, ECC.) e, fra l· altro, alla risoluzione che voi volete. Dopodichè tutto si semplificata tramite la semplice "pressione" di un tasto. La nostra prova é stata effettuata con una scheda Tseng 4000 a 32000 colori e il risultato ottenuto é stato veramente ottimo. Inoltre abbiamo notato che, per la conversione delle immagini a 24 bit è stato creato un eccellente algoritmo che consente una visualizzazione quasi perfetta dell· immagine! Queste saranno poi convertite nel formato che desiderate: Tiff, Ibm, pcx e Bmp con inoltre tre diverse palette che vanno dal monocromatico al true color (24 bit).

Nella versione Windows è tutto ancora più semplice, dopo aver installato il Software è sufficiente (come per il primo caso) posizionare il giusto IRQ. Non bisogna selezionare nessuna icona per dover configurare la vostra scheda, in quanto tutte le informazioni gli arrivano direttamente dalla piattaforma Windows.

Vi è inoltre da aggiungere che per Windows è possibile salvare solo in formato BMP true color o Gray scale (che il programma considera come monocromatico). Se quelle che abbiamo appena elencato sono le differenze, veniamo ora a parlare delle vere e proprie caratteristiche del VidiPC 24 bit. E· un digitalizzatore quasi in tempo reale, infatti consente di effettuare 8 scansioni al secondo per colore. Ovviamente quando si gestisce il bianco e nero (scala di grigio) si ottiene un buon risultato sull· immagine in movimento. Per quanto concerne il colore si possono ottenere degli ottimi risultati solo con delle immagini ferme o quasi ferme. Infatti per avere una scansione in tempo reale bisogna possedere un digitalizzatore che effettua almeno di 15 frame al secondo. Cosa ottenibile con schede molto più costose. Sono inserite le più comuni opzioni di gestione dell· immagine che vanno dalla semplice luminosità e contrasto al controllo via RGB dell· immagine. E· comunque d· obbligo l· utilizzo in seguito di programmi specifici per il trattamento delle immagini quali Photostyler o Photofinish.

Le immagini riportate in queste pagine sono direttamente ottenute con la scheda VidiPC 24 bit, queste bastano da sole a commentarvi i risultati ottenuti da questo test.







NOVITA' CTO AUTUNNO-INVERNO

Castel Maggiore (BO)
23 giugno 1992

Così come accade ormai da alcuni anni, la CTO ha invitato i maggiori rappresentati della stampa nazionale per l'incontro semestrale con le Software House più importanti e ovviamente sulle uscite dei principali prodotti per la stagione autunno inverno 1992.
Nonostante il tempo sia stato poco clemente e ha impedito a molti di essere puntuli all'appuntamento, l'incontro ha avuto inizio regolarmente. Erano presenti all'incontro quasi tutte le Software House distribuite dalla CTO: per la Electronic Arts c'era Mark Lewis, per la Infogrames Thomas Schmider e Christelle Gesler, per la Ubi Soft Betty Jeager e per la Mediavision e CH Products Cliff Crowder.
L'incontro è stato inagurato da Mark Lewis della Electronic Arts che, con dovizia di particolari ci ha spiegato tutti i piani futuri della famosa azienda statunitense che prenderemo in considerazione fra poco.
Mark Lewis ci è apparso come il gigante buono dell'informatica di intrattenimento, la sua figura è infatti parargonabile a quello del nostro Bud Spencer soprattutto per la sua spiccata simpatia e bonarietà che riesce a trasmettere con il suo modo di esprimersi.
Per la Electronic Arts sono stati presentati programmi molto interessanti e sopraatutto per Ms/Dos e Compatibili:

Power Monger (conversione Giu-Lug 92)
Birds of Prey (conversioneGiu-Lug 92)
Theathre of War (gioco 3D Giu-Lug 92)
Pga Tour Golf per Windows (conversione autunno 92)
Buzz Aldrin (simulazione spaziale autunno 92)
Michal Jordan in Flight (basket digitalizzato autunno 92).

Molti di voi probabilmente potranno essere demoralizzati nel constatare che non vi é stato alcuna presentazione di videogiochi per Amiga; infatti i piani Electronic Arts sembrano proprio non prendere in considerazione l'elaboratore Commodore , ma anzi esiste una predisposizione da parte della Software House americana ad aprire più capillarmente un settore che in Italia sta prendendo sempre più piede: le Console. A rinvigorire la linea già in commercio di videogiochi per Megadrive si affianca la linea per Super Nes ed è proprio in questo incontro che la EA ha presentato il suo PGA Tour Golf anche per Console Nintendo.
Dopo la Electronic Arts é stata la volta della Infogrames che ha presentato altrettanti programmi. Dalla voce della affascinante Christelle abbiamo sentito che per il prossimo settembre uscirà la versione di Alcatraz per Ms/Dos, seguito in ottobre da Chess 2100 (gioco di scacchi) e da una nuova arcade-adventure chiamata Screams In The Dark - Call of Cthulhu part 1. Successivamente a distanza di un mese arriverà Drakken 2 e Shadow Of The Comet - Call Of Cthulhu part 2. E' inoltre prevista in Febbraio 93' l'uscita di un altro game che, nelle precedenti versioni, ha avuto un notevole: "SIM CITY 2000".
Christelle e la Infogrames hanno voluto comunque focalizzare il loro incontro intorno alla loro nuovissima produzione di avventure e hanno presentato in modo particolare Call Of Cthulhu di cui abbiamo parlato poc'anzi. La trama si articola intorno ad un mondo fantasy-horror ispirato alle novelle di H.P. Lovecraft, contorna questo tipo di ambientazione una grafica 3D veramente di notevole fattura (particolare a cui i francesi fanno molto riferimento).
Durante la visione del game in anteprima ci hanno fatto notare che è possibile visionare la schermata su diverse angolazioni, cosa molto interessante per una visione globale del game e per una maggior interazione con lo stesso. Ovviamente per grafica Vga (320x200) a 256 colori, installazione su HD e per la gioia di un nostro redattore, viene raccomandato l'uso minimo di un microprocessore 80386. Come è d'uopo per la Infogrames, parallelamente al software della stessa, sono stati presentati anche i prodotti della Disney Software. Ci é stato comunicato che per settembre usciranno i seguenti titoli:

Rocketeer (amiga e st)
Animation Studio (pc e amiga)
Mickey's ABC (didattico per amiga, pc e st)
Mickey's 123 (didattico per amiga, pc e st)
Mickey's jigsaw puzzle (didattico per amiga, pc e st)
Mickey's Memory Challenge (didattico per amiga, pc e st)
Mickey's Colors & Shapes (didattico per amiga, pc e st).

Per ottobre sono previsti Stunt Island (simulazione di volo acrobatico), Heaven and Earth e per novembre Roller Coaster (simulatore), tutti unicamente per pc.
La Ubi Soft, nuovo acquisto per la CTO, ha presentato parte dei suoi prodotti e parte di alcuni prodotti che fino ad ora non erano mai stati commercializzati in Italia e che prossimamente faranno parte del catalogo CTO e sono:

Battle Isle scenario disk (amiga e pc in luglio 92)
Perfect General (amiga pc in settembre)


un momento della conversazione: Mark Lewis durante la presentazione

Mega lo Mania (pc in settembre)
First Samuarai (pc in settembre)
Bat 2 (pc, amiga e st in ottobre)
Celtic Legends (atari e pc non comunicato)
Inoltre é stato presentato Dynablaster (che fra l'altro è recensito proprio in questo numero!) disponibile in questi giorni e in anteprima ci é stato annunciato un compilation calcistica che sarà sponsorizzata dal neoacquisto del Milan: Jean Pierre Papin.
Ha concluso questo prolifico incontro Cliff Crowder della Mediavision della CH Products che è arrivato, senza mezzi termini al nocciolo della questione, infatti queste due case da lui rappresentate, offrono molti prodotti hardware che si instaureranno nella fascia di utenza media raggruppando così un'elevata qualita ad un basso costo.

La Thundeboard è una scheda audio che lavora in ambiente Windows ed è completamente compatibile con schede affermate quali le AdLib e la Sound Blaster. E' un sintetizzatore FM che riproduce il suono di 11 strumenti musicali ad 8 bit e 22 khz, è stereo, ha la possibilità di digitalizare il suono e possiede anche una porta joystick.

La Audio Port é una scheda audio molto particolare infatti entra nella fascia di utenza della Sound Source; infatti non deve essere inserita all'interno del computer, ma si "attacca" alla porta parallela. Ovviamente non possiede caratteristiche particolarmente avanzate, ma il suo punto di forza è il basso costo e l'estrema maneggevolezza.

Il Multimedia PC Upgrade Kit Plus è un pacchetto che integra in sè tutte le possibilità di sfruttare il vostro computer ad un alto livello tecnologico. Il package è composto da una scheda sonora dalle elevate caratteristiche tecniche e dalla totale compatibilità con le schede più famose (la Pro Audio Spectrum Plus a 16 bit e 20 voci), un drive CD-rom della Sony (340ms), Windows 3.1, un'enciclopedia multimediale Compton su CD rom, King's Quest della Sierra su CD rom, Nautilus Multimedia Magazine e Macromind Action sempre su CD rom. Inoltre è prevista l'interfaccia Midi.

Il Pro 16 Multimedia System é un package quasi identico al precedente, le confezioni differiscono solo per la diversa scheda audio utilizzata (Pro Audio Spectrum 16) e per l'inserimento del Lotus 123 su CD rom.

La Pro Audio Spectrum Plus é una scheda sonora che, come detto in precedenza, è compatibile con AdLib, Sound Blaster, ecc. Consente un playback e una campionatura ad 8 bit e possiede una gestione DMA a 16. E' un sintetizzatore stereo a 20 voci ed ha l'interfaccia Midi. Tra le caratteristiche più importanti è da menzionare anche l'interfaccia SCSI inserita sulla scheda che consente il dialogo con CD rom, ecc.

La Pro Audio Spectrum 16 é identica alla precedente per le caratteristiche generiche differisce per la gestione che avviene tutta a 16 bit (playback, campionatura, ecc. ecc.). Inoltre viene fornita anche di software per il trattamento del sonoro.

CDPC è il primo sistema multimediale per PC Ms/Dos. E' composto da CD rom e consente di campionare e riprodurre il suono stereo a 16 bit a 44 khz, con sintesi FM a 4 operatori. E' compatibile con Sound Blaster e MIDI, dispone di un amplificatore (100 watts musicali) e possiede un mixer analogico a più ingressi.

Come avete visto i prodotti presentati sono stati veramente molti, state comunque certi che nel prossimo futuro e non appena ce ne capiterà l'occasione, vi presenteremo ogni nuovo incontro e vi offriremo quasi in anteprima tutte le possibili novità che il mercato offre. Per capire meglio com'é andata e quali sono state le conclusioni vi consigliamo di leggere attentamente l'angolo del critico redatto da Corrado Capretti che troverete sempre su questo numero! Unica anticipazione sull'articolo che possiamo darvi, é il discorso di chiusura che l'amministratore delegato della CTO ha dato: "La Lucasfilm ha comunicato che Indiana Jones and the Fate of Atlantis sarà l'ultimo titolo che sarà convertito per Amiga!".




Una compilation in arrivo da Ubisoft sponsorizzata da J. P. Papin nuovo acquisto rossonero!



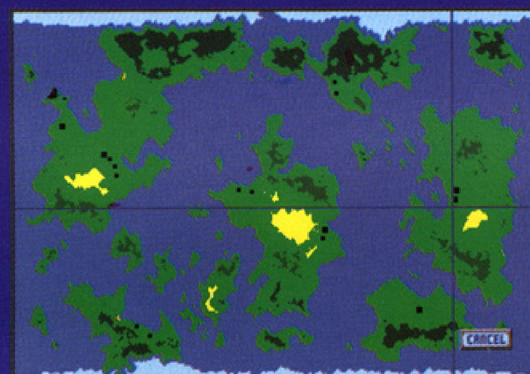
Nuovo hardware per CTO con MediaVision: nella foto il nuovo sistema integrato con CD della Sony



GLOBAL EFFECT
MILLENNIUM

USCITA: N.P.
GRAFICA:
95%
SONORO:
85%
GIOCABILITA':
80%
VAL. GLOBALE:
86,6%







GLOBAL EFFECT si inserisce in un tema che ha reso assai sensibile l'opinione pubblica quello dell'ecologia. Una simulazione (anche per questo) assai adatta a chi voglia passare in maniera piacevole del tempo davanti al computer occupandosi quasi seriamente del problema del secolo: la sopravvivenza della specie umana sulla Terra.

GL

Dalla MILLENNIUM una nuova simulazione, un game che è una miscela fra SIM CITY e CIVILIZATION, per non parlare delle similitudini con SIM EARTH.
Vi trovate in un mondo lontano, un pianeta per molti versi simile alla nostra Terra, il vostro compito è quello di fare nascere una nuova civiltà che non abbia i problemi di inquinamento e di sovrappopolazione che oggi riscontriamo sul nostro ben amato pianeta. Ad ostacolare il vostro lavoro ci sarà un contendente che potrà essere o impersonato da un amico o dall'Amiga. All'inizio potrete scegliere l'epoca (dell'evoluzione della crosta terrestre) da cui iniziare. Potrete così trovare un ambiente particolarmente ricco di minerali o di foreste. Potrete scegliere se attivare o meno le opzioni militari e quindi se scontrarvi anche militarmente con il vostro avversario.
Sarà una vostra scelta anche il tipo di combustibile utilizzato per fare espandere la città, potrete optare per il petrolio, il carbone e l'uranio. Se vi sentite particolarmente ecologisti potrete sfruttare l'energia eolica e solare. Fate comunque molta attenzione: per alimentare una centrale a carbone od a petrolio od ancora ad uranio dovrete possedere dei giacimenti della materia prima utilizzata, oltre a depositi per stoccare le eccedenze.
Le scelte fin qui fatte influenzeranno anche il clima del pianeta, dovrete cercare di bilanciare le esigenze della popolazione con quelle dell'ambiente.
Dovrete costruire depuratori in grado di purificare le acque di scarico ed incanalare i rifiuti liquidi delle varie città verso il mare, magari costruendo gli appositi impianti di purificazione per limitare al massimo l'inquinamento delle spiagge. Oltre a ciò dovrete curare lo sviluppo delle forze armate, come si sa la forza è il miglior deterrente per scoraggiare eventuali ambizioni insane che possono albergare nella mente dell'avversario, che potrebbe essere tentato dall'avventura militare.
Come vedete GLOBAL EFFECT è una simulazione molto particolare a metà fra l'avventura ecologista e la simulazione politico-militare, che





LOBAL EFFECT





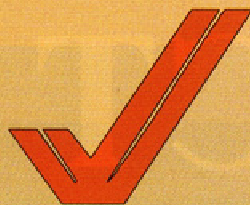
possiamo ritrovare anche in CIVILIZATION del Microprose.
La grafica è ottima, anche la versione per PC mantiene fede alle promesse: scheda grafica VGA, scheda sonora ed una ottima risoluzione con molti particolari che rendono le varie icone assai leggibili. Lo stesso vale per la release per AMIGA di cui stiamo parlando. Sul video si alternano svariate schermate che contengono tutti i dati necessari per poter dare vita con successo a questa nuova avventura dell'uomo.
Unico neo il manuale, che ad un primo approccio sembra ben fatto ed esauriente. Invece, quando si inizia a giocare ci rende conto che mancano una marea di dati, non si conoscono infatti i parametri della produzione di energia, del consumo e dell'impatto ambientale di ogni infrastruttura costruita. Ciò rende l'espansione della città il classico terno al lotto, non potendo conoscere in anticipo l'effetto che produrranno sull'economia e sull'ambiente le scelte fatte fino a quel momento.
A parte questo il game è abbastanza bello. La versione per PC ha manifestato qualche problema: sul nostro 486 con



DOS 5.0 della Microsoft e ben 626.000 byte liberi ogni tanto si bloccava, mandando in crash il sistema, non ne abbiamo scoperti i motivi. Abbiamo provato a cambiare sistema operativo senza nessun risultato... probabilmente si tratta di incompatibilità con qualche driver, forse di WINDOWS 3.1, di più non possiamo dirvi, perché non siamo giunti a nessuna conclusione apprezzabile.
Abbiamo comunque aggirato il problema utilizzando un disco di boot contenente i soli file di riconoscimento della tastiera italiana e i CODE PAGE.







STRIKER

RAGE: SOFTWARE

PREZZO: LIT. 59.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE PRESSO: MASTER PIX

GRAFICA:
75%

SONORO:
85%

GIOCABILITA':
83%

VAL. GLOBALE:
81%

Q/P=C

Ancora una volta niente da fare. Per chi come noi prende Kick off II per modello, ogni paragone diventa inutile. Striker non fornisce al giocatore la sensazione di disputare un vero match di football. Velocità troppo elevata e azioni di gioco molto convulse portano all'estrema esasperazione dei riflessi. Il calcio, signori, prima si gioca con la testa e poi con piedi... oppps joystick!!

STRIK



SEEDINGS

1 GERMANY	17 PARAGUAY	33 MOROCCO	49 ICELAND
2 BRAZIL	18 MEXICO	34 BULGARIA	50 U.A.E.
3 ITALY	19 R. OF IRELAND	35 S.KOREA	51 VENEZUALA
4 ENGLAND	20 ROMANIA	36 EGYPT	52 EL SALVADOR
5 FRANCE	21 BELGIUM	37 CANADA	53 CYPRUS
6 HOLLAND	22 DENMARK	38 GREECE	54 GUATEMALA
7 ARGENTINA	23 HUNGARY	39 N.KOREA	55 JAPAN
8 YUGOSLAVIA	24 SCOTLAND	40 FINLAND	56 LIBERIA
9 C.I.S.	25 NIGERIA	41 COSTA RICA	57 MALAWI
10 SPAIN	26 SWEDEN	42 LUXEMBOURG	58 KENYA
11 PORTUGAL	27 WALES	43 PERU	59 ALGERIA
12 URUGUAY	28 COLUMBIA	44 U.S.A.	60 SAUDI ARABIA
13 AUSTRIA	29 CHILE	45 TURKEY	61 ALBANIA
14 CAMEROON	30 SWITZERLAND	46 ECUADOR	62 ANGOLA
15 CZECHS	31 N.IRELAND	47 TRINID.TOBAGO	63 MALTA
16 POLAND	32 NORWAY	48 BOLIVIA	64 QATAR

QUIT
RAGE SOFTWARE

Ecco qua!!! Per gli smanettoni del calcio, un nuovo prodotto della Rage Software: Striker. L'eterna sfida alla più spettacolare delle simulazioni calcistiche su computer (Kick off II) si ripropone più accesa che mai. Non si offendano gli amanti di kick off per l'uso improprio della parola "smanettoni"; personalmente pensiamo che il capolavoro di Dino Dini, sia su un altro livello di gioco, sia per intelligenza tattica che per giocabilità; Striker si colloca in un'altra dimensione della simulazione: quella più vicina all'arcade. Il game e strutturato in tre semplici scelte: partita amichevole, giocare il torneo, visualizzare gli skill delle varie squadre. In più la possibilità di assistere a un demo interamente guidato dal computer.
Nella opzione di gioco amichevole abbiamo la possibilità di scegliere tra sessantaquattro squadre nazionali, diverse tra loro per abilita' e inoltre esiste l'opzione per uno o due giocatori.
Nella parte dedicata alla competizione ufficiale, abbiamo i settaggi relativi alla tattica da adottare e alle varie opzioni generali della partita. Per quanto riguarda la formazione sono previste otto tattiche standard, dalle più offensive alle più prudenti e la possibilità di effettuare eventuali sostituzioni.
Per quanto riguarda invece le opzioni generali, possiamo variare la forza e la direzione del vento, il tipo di superfice, la durata della partita, i tempi supplementari, il replay e infine il controllo di palla. Tutto come kick off, insomma!
Durante il gioco, mediante l'utilizzo dei tasti funzione, possiamo cambiare le tattiche, abilitare un secondo giocatore e portare le abilità alla pari.
Il tasto "R" aziona il replay, mentre il tasto "I" visualizza le statistiche della partita in corso.
Il torneo si divide in assegnazioni random e le partite si giocano ad eliminazione diretta.
Analizziamo, ora, le caratteristiche relative alla fase giocata.
Il campo di gioco viene presentato con prospettiva verticale (tipo John Madden football, per





KER

FORMATIONS

4.4.2	NORMAL
4.2.4	ATTACKING
5.3.2	DEFENSIVE
1.4.3.2	SWEEPER
4.3.3	ATTACKING
2.3.5	ATTACKING
3.5.2	NORMAL
5.4.1	DEFENSIVE

TEAM B
SETTINGS
QUIT

RAGE SOFTWARE

SUBSTITUTES
ATTACKER DEFENDER KEEPER



intenderci) e gli sprite sono disegnati e animati discretamente.
Durante l'esecuzione del gioco si avvertono subito gli evidenti limiti di Striker.
Infatti l'azione di gioco é addirittura forsennata anche su un Amiga a "carrozzeria normale" che rende quasi ingiocabile quest'ultima versione di soccer computerizzata, considerazione che comunque potrà essere smentita da chi ha i riflessi di Flash!
Inoltre se la partita la si effettua con una squadra ad alta abilità (ad esempio la Germania) risulterà quasi impossibile oltrepassare la metà campo (ve lo dice uno che mangia pane e kick off tutti i giorni!). Lo svolgimento di trame offensive (evviva Bruno Pizzul) convincenti é, a nostro avviso, più casuale che studiata. Sono frequenti anche le mischie furibonde (vai Bruno!!!) in area di rigore che sono difficoltose da decifrare graficamente.
Particolarmente divertenti sono le animazioni del portiere, che riteniamo lo sprite più spettacolare dell'intero gioco. Infatti egli si esibisce in incredibili interventi con conseguente cardiopalma per la tifoseria. Simpatiche le rovesciate e i colpi di testa in tuffo anche se difficili da eseguire.
Se la competizione assume toni agonistici validi, o viceversa troppo blandi, ciò vi verrà fatto notare dal computer il quale non gradisce partite alla camomilla.
La parte sonora é limitata ad un intro tipo banda del paese, mentre nella fase di gioco sono ben campionati i disappunti del pubblico nel caso di un errore durante l'esecuzione di un tiro o nelle azioni veramente pericolose.
Sebbene nelle opzioni Striker ricordi molto il più popolare gioco della Anco, non si possono fare similitudini troppo profonde.
In effetti, se in Kick off II abbiamo apprezzato soprattutto la giocabilità e l'immensa possibilità di variare a piacimento le azioni di gioco, in Striker tutto ciò non avviene. Le azioni sono spesso ripetitive a causa, probabilmente, della esagerata velocità che non permette di ragionare con un minimo di tattica e infine penalizza l'intero programma. Questa é probabilmente la prima volta che affermiamo che un game molto veloce può perdere in giocabilità.
In definitiva non crediamo che sia ancora sul mercato una simulazione calcistica in grado di eguagliare Kick Off II; Striker si inserisce nelle liste ormai strapiene del software di medio-basso livello che non godranno mai dei consensi dedicati all'elite del divertimento informatico.

SETTINGS AND PITCH CONDITIONS

WIND STRENGTH	NONE	LIGHT	MODERATE	STRONG	GALE
WIND DIRECTION	NORTH	SOUTH	EAST	WEST	
PITCH SURFACE	DRY	DAMP	SOGGY		
PITCH MARKINGS	ON	OFF			
GAME DURATION	2 x 3	2 x 5	2 x 10	2 x 15	2 x 20
EXTRA TIME	NONE	2 x 2	2 x 4	2 x 10	
ACTION REPLAYS	ON	OFF			
BALL CONTROL	EASY	NORMAL	SKILFUL	COMPUTED	LOOSE

QUIT PLAY RAGE SOFTWARE





STARUSH

UBI SOFT

PREZZO: L. 49.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO:
MASTER PIX

GRAFICA:
80%

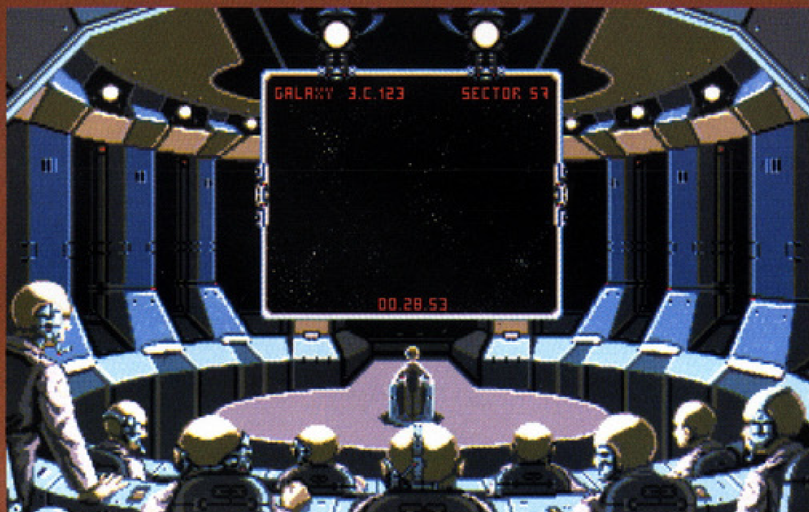
SONORO:
70%

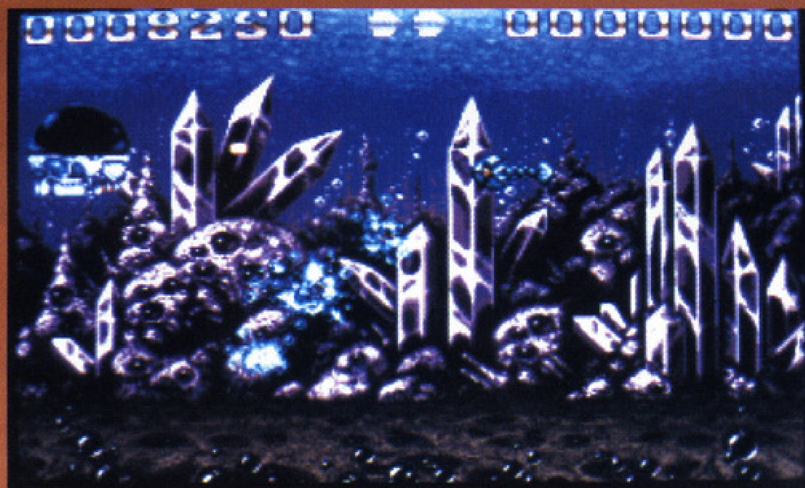
GIOCABILITA':
70%

VAL. GLOBALE:
73,3%

Q/P=B

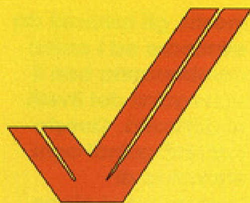
Dunque... anche questa volta vi ritrovate su uno strano mondo, dove gli umani stanno cercando di salvare il pianeta dalla distruzione totale dovuta ad ingerenze esterne.
Degli strani esseri, che hanno preso sembianze simili a quelle delle costellazioni dello zodiaco, sono fermamente intenzionati a far esplodere il vostro sistema solare.
Fortunatamente uno scienziato si è accorto di quanto sta avvenendo ed ha avvertito il consiglio superiore, che ora deve prendere una grave decisione: mandare il più potente dei droidi mai creati dall'essere umano per cercare di fermare i nemici e distruggere sul nascere ogni tentativo di distruzione dei pianeti fratelli.
Questo potentissimo droide da combattimento si chiama STARUSH e più precisamente STARUSH 3 essendo l'evoluzione di modelli precedenti.
Questa specie di robot è armato con un blaster che è un'arma di distruzione spaventosa, in grado di forare la maggior parte delle corazze nemiche. Per aiutarvi nell'impresa il terreno degli scontri è stato preparato da robot disarmati, non identificabili dai radar nemici, che lo hanno cosparso di riserve di energia che voi potrete utilizzare raccogliendole dal terreno.
Con questo stratagemma potrete riparare i guasti inferti ai vostri schermi di energia dai droidi nemici.
Riuscire nell'impresa finale e distruggere tutte le entità zodiacali non sarà per niente facile, anzi sarà difficilissimo, molto più di quanto non possiate credere.
Il game è il classico spara spara, dove dovete percorrere un percorso obbligato (lo sfondo scorre da destra verso sinistra) e distruggere tutte le formazioni aliene.
Alla fine di ogni livello dovrete cercare di annientare un'entità dello zodiaco. Questa impresa vi riuscirà solo se sarete ben armati e disporrete del massimo dell'energia.
La grafica è piacevole, anche se il gioco è molto simile ad altri di case concorrenti. Questi game che hanno fatto la fortuna della PSYGNOSIS sono tutti uguali, cambia soltanto la storia, ma il risultato è il medesimo. In ogni caso gli sprite si muovono abbastanza velocemente sul video e lo scroll è ottimo. Chiaramente un gioco adatto ai chip grafici dell'Amiga, che risulta insuperabile con questi arcade, sembrano fatti apposta per lei.
Anche la giocabilità è buona, con il joystick si pilota facilmente il droide, che all'inizio è alloggiato su una specie di motoscuter spaziale, del tipo Guerre Stellari (intanto per intenderci). Appena venite colpiti perdete il mezzo volante e vi ritrovate a saltellare fra un nemico e l'altro.
Senza l'ausilio dello scooter è impossibile giungere in fondo al livello ed avere qualche speranza di passare al successivo.
La manualistica è anche in Italiano, come di abitudine per i giochi della UBI SOFT commercializzati in Europa.
Inutile dire che STARUSH è dedicato a quel vasto popolo di smanettoni che hanno fatto dell'Amiga la regina dei videogiochi.





STARUSH è un game ideato per gli amanti del joystick, per tutti quelli che non hanno paura di rimanere vittime di tendiniti o del classico gomito del tennista. Che ci volete fare anche giocare può essere una immane fatica. In ogni caso un arcade discreto, che dovrebbe risultare gradito alla maggior parte degli appassionati.





AQUAVENTURA

PSYGNOSIS

PREZZO LIT. 49.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE PRESSO: MASTER PIX

GRAFICA:
97 %

SONORO:
95 %

GIOCABILITA':
88 %

VAL. GLOBALE:
93 %

Q/P=A

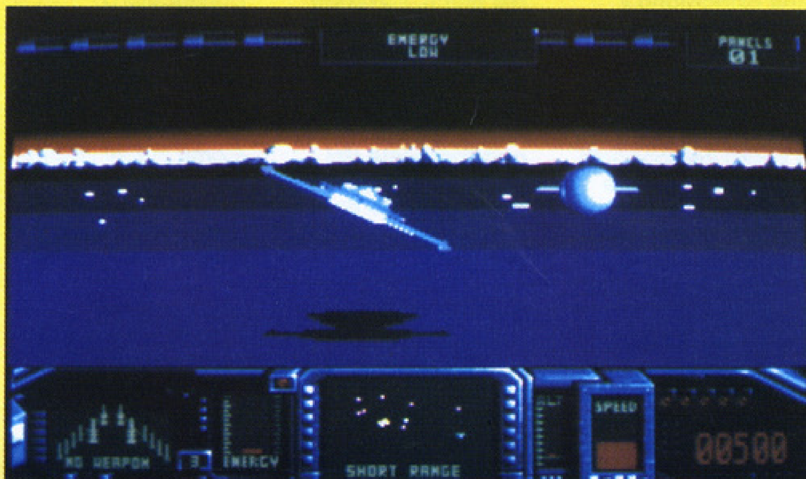
Come ogni bel gioco che si rispetti, l'evento che precede la nostra avventura è un olocausto nucleare. Solo coloro che vivevano all'interno di alcuni laboratori di ricerca sottomarini riuscirono a sopravvivere. Dopo svariati tentativi di contatto con le altre colonie abitate, solo otto risposero all'appello. Furono così costruite linee di collegamento sottomarine e iniziate attività sociali e commerciali. Ma intanto gli Spurciani erano giunti sulla



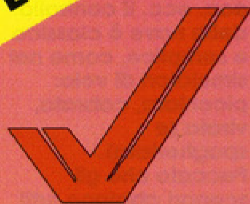
Terra per conquistarla. Il tentativo di contrastarli fu vano e la grossa perdita di vite umane costrinse i sopravvissuti a fuggire nello spazio. Il nostro eroe, Josh Aldrin, si offre di tornare sulla Terra per recuperare il Rigeneratore di energia necessario per la loro sopravvivenza.

Durante la sua missione, l'astronave su cui si trova il resto del genere umano, viene attaccata e distrutta dagli Spurciani. Il compito di Josh (e quindi il vostro) diventa ora quello di vendicare la sua razza distruggendo le otto colonie (e i due dopobarba) invase.A bordo del vostro AquaCraft dovrete, per ciascun livello, distruggere i pannelli solari che alimentano la difesa della Piramide, eliminare i quattro generatori di campo magnetico posti attorno a questa e affrontare il Guardiano in essa contenuto. Fatto ciò, otterrete l'accesso all'AquaTunnel che vi condurrà alla colonia successiva. Per portare a termine la vostra missione avrete a disposizione varie armi che vi verranno fornite automaticamente alla fine di ogni livello. Il Plasma è l'arma (più usata dagli anemici) che avrete in dotazione all'inizio del gioco; successivamente otterrete Missili, Laser e Chaser (un sistema di puntamento). Sul pannello di controllo, all'interno del vostro AquaCraft, troverete: un indicatore (che indica l'indice dell'alluce del piede sinistro) che rivela il tipo di arma che state usando; l'energia rimasta; il radar; l'altimetro; la velocità; le condizioni dello scudo; il vostro punteggio; l'autoradio estraibile ecc. ecc. Il controllo della nave è classico e semplice, come nei simulatori di volo: picchiata, cabrata, virata (e spaghettata). Peccato che gli scenari abbiano tutti la medesima ambientazione, cambiano solamente i nemici e la disposizione delle strutture, nonché la loro quantità. Una volta distrutti i quattro generatori affronterete il guardiano che assumerà le forme più svariate. Occhio ai missili SAM che vi lancerà e senza paura accoppatelo per poter addentrarvi nel tunnel da lui custodito. Oltre ad evitare di schiantarvi sulle pareti, dovrete eliminare eventuali nemici (dell'igiene). All'uscita della cavità vi attende una base dove, dopo avervi riparato i danni e ricaricato di energia, vi doterà di un'arma supplementare permettendovi di affrontare la missione successiva. La Psygnosis è riuscita a combinare in modo quasi sorprendente una grafica vettoriale e bitmap allo stesso tempo, il tutto racchiuso in uno spara - e - fuggi. Senza parole la presentazione a dir poco fantastica, forse la migliore di tutti i tempi, con l'aggiunta di schermate e animazione d'intermezzo e una stupenda sequenza finale. La musica è veramente D.O.C. per ogni occasione, gli effetti sonori tutti da scoprire in un contesto veramente eccezionale. Provare per credere. Gnecchete.





Aquaventura è uno shoot'em up tridimensionale abbastanza fluido, ricco di grafica vettoriale e bitmap ben associati per un gioco riuscitissimo nel suo complesso. Giocabilità discreta, peccato per la poca autonomia causata dal continuo estinguersi d'energia, che costringe il giocatore a non perder tempo, ma a ricercare immediatamente il bersaglio per poi farlo saltare altrimenti ...



DYNABLASTER

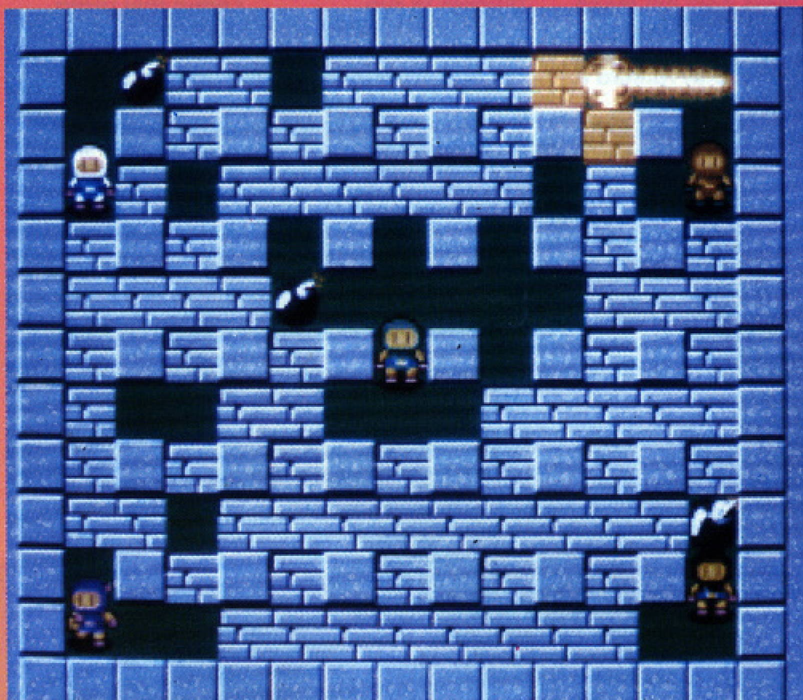
UBI SOFT

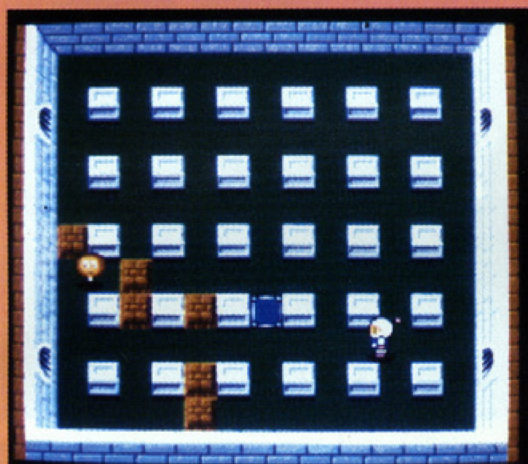
USCITA: N.P.
GRAFICA:
86%

SONORO:
80%

GIOCABILITA':
90%

VAL.GLOBALE:
85,6%







Questo gioco è proprio adatto a chi non ha voglia di leggersi pagine su pagine di manuali, come fanno ad esempio quelli che amano gli RPG e sono costretti ad assorbirsi lunghi papiri prima di iniziare una nuova avventura, oppure a quelli che nonostante l'età hanno nostalgia delle ore passate sul C64 a smanettare col joystick a Bubble Bobble, Bomb Jack e Pac-Man. Dynablaster può infatti rimpiazzare benissimo questi giochi ormai di vecchia data.

Dynablaster è un simpatico gioco che pur non essendo una novità assoluta nel genere e nell'impostazione, vi terrà incollati al computer per intere giornate grazie alla sua semplicità.
Lo scopo del gioco è quello di ripulire ogni quadro dai blocchi che ostacolano il vostro cammino ed eliminare i mostriciattoli che vi disturberanno in questa impresa.
Il vostro personaggio è un goffo omino e l'unica arma che avete a disposizione sono le bombe che piazzarete nei posti più opportuni. Ma state attenti a non sostare nel loro raggio d'azione (ciak, si gira), l'esplosione avverrà dopo pochi istanti e potreste rimanerci secchi. Dovrete anche evitare di piazzarle in prossimità della botola blu che vi apparirà durante il gioco, infatti ogni volta che sarete costretti a farlo, usciranno ulteriori mostri.
Successivamente, durante lo svolgersi del gioco, troverete delle icone nascoste nei suddetti blocchi e prendendole sarete agevolati nel vostro scopo oppure guadagnerete dei punti. Sono svariate le caratteristiche di ognuna e vanno dal classico bonus all'aumento dell'efficacia della vostra arma.
Una di queste icone vi permetterà ad esempio di fare esplodere le bombe quando vorrete voi, avrete così tutto il tempo per allontanarvi e godervi lo spettacolo da lontano. Inizialmente potrete piazzare non più di tre bombe alla volta, ma in seguito troverete un'icona che aumenterà questo numero.
Al termine del quadro, la botola blu comincerà a lampeggiare e passandoci sopra verrete mandati direttamente a livello successivo.
Come in tutti i giochi di questo tipo, a questo punto la difficoltà aumenta, così come il numero di ostacoli da eliminare ed i mostriciattoli che si divertiranno ad intralciarvi ed inseguirvi.
Naturalmente, anche gli ambienti, il tipo di mostri, gli ostacoli da eliminare ed i colori cambieranno con il susseguirsi dei livelli di difficoltà. Questo toglierà quindi ogni elemento di monotonia al gioco grazie anche al supporto di una discreta grafica, cosa che in un bel gioco non guasta mai. Un'inquadratura dall'alto vi permetterà di tenere d'occhio tutta la dinamica del gioco. L'unica pecca di questo videogame è forse la musichetta che a lungo andare risulterà essere un po' monotona, ma chi, come me, avrà questa sensazione potrà eliminare il sonoro.

E' inoltre da sottolineare l'opzione di game con più giocatori, infatti nella confezione è inclusa un interfaccia che consente a più giocatori di gestire il programma, vince chi riesce a non farsi eliminare!
Niente problemi quindi, il divertimento con Dynablaster è immediato e vi terrà compagnia nei momenti di spensierata allegria, soli o in compagnia!

ATTENZIONE!!!

per qualsiasi richiesta i carattere redazionale o per ordinazione di arretrati , telefonare dal lunedì al venerdì dalle ore 15.00 alle ore 17.00 al numero 02 / 93 11 397

Il prezzo di ogni singolo arretrato é del doppio del prezzo di copertina, al quale vanno aggiunte le spese di contrassegno

ECCO LA LISTA DELLE SOLUZIONI DI ADVENTURE APPARSE SU VG&CW PER CHI DESIDERA RICEVERE GLI ARRETRATI DEL NOSTRO QUINDICINALE. LA RICHIESTA PUO' ESSERE INOLTRATA VIA LETTERA O VIA TELEFONICA ED IL PAGAMENTO AVVERRA' A RICEVIMENTO DELLA RIVISTA (CONTRASSEGNO).

ARAZOK'S TOMB N. 15/16 AGOSTO 91
UNINVITED MESE N. 15/16 AGOSTO 91
DUNGEON MASTER N.13 LUGLIO 92
SPACE QUEST II N. 21 NOVEMBRE91
QIN N. 5 GIUGNO 89
LEASURE SUIT LARRY II N. 13/14 LUGLIO 91
KING'S QUEST IV N. 13/14 LUGLIO 91
CHRONO QUEST N. 7 SETTEMBRE 89
POLICE QUEST II N. 1/2 GENNAIO 92
SLEEPING GODS LIE N. 11 NOVEMBRE 89
THE TEMPLE OF F. S./KULT N. 11 NOVEMB. 89
INDIANA JONES LAST CRUSADE N. 15/16 AG. 91
DEJA VU II N. 13 DICEMBRE 89
SPACE QUEST III N. 1 GENNAIO 90
LEGEND OF THE SWORD N. 3-4 FEB/MAR. 90
TIME N. 5 MARZO 90
BLOODWYCH N. 5 MAR. 90 AL N. 11 GIU. 90
FUTURE WARS N. 7 APRILE 92
MANIAC MANSION N. 6 MAR 92
HERO'S QUEST N. 10 MAG. 90 AL N. 11 GIU 90
SNOOPY N. 10 MAGGIO 90
MYSTERE N. 12 GIUGNO 90
BERMUDA PROJECT N.9 MAGGIO 92
KING'S QUEST II N. 12 GIUGNO 90
LEISURE SUIT LARRY III N. 6 MAR 92
CHAOS STRIKES BACK DAL N. 7 APRILE AL N. 14 LUGLIO 90
CHRONO QUEST II N. 14 LUG. 90 N. 17 SET. 90
CONQUEST OF CAMELOT N.15/16 AGOSTO 90
DEATHLORD N.15/16 AGOSTO 90
GOLD RUSH N.15/16 AGOSTO 90
JOURNEY N.15/16 AGOSTO 90
KEEF THE THIEF N.15/16 AGOSTO 90, N. 19 OTT. 90 E N.20 OTT. 90
LEISURE SUIT LARRY 1 N.15/16 AGOSTO 90
MANHUNTER NEW YORK N.15/16 AGOSTO 90
NEUROMANCER N.15/16 AGOSTO 90
POLICE QUEST 1 N.13 LUGLIO 92
SPACE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90
THE KRYSTAL N.15/16 AGOSTO 90
THE THREE MUSKETEERS N.15/16 AGO. 90
WAR IN MIDDLE EARTH N.15/16 AGO. 90
ZACK MCKRAKEN N.15/16 AGOSTO 90
FAERY TALES N.17 SETTEMBRE 90
MANHUNTER S. FRANCIS. N.17 SETT. 90
ICEMAN N.18 SETTEMBRE 90
LOOM N.5 MARZO 1992
PERSONAL NIGHTMARE N.21 NOV 90
OPERATION STEALTH N. 12 GIUGNO 90
MARS SAGA DAL N.22 NOVEMBRE 90 AL N.24 DICEMBRE 90
SHADOW OF THE BEAST 2 N. 24 DIC 90
CASTLE MASTER N.24 DICEMBRE 90
CADAVER N. 1 GENNAIO 91; N. 3 FEBBRAIO 91; N.7 APRILE 91: N. 8 APRILE 91
AVVENTURA NEL CASTELLO N. 1 GENNAIO 91
TIME MACHINE N. 2 GENNAIO 91
CARTHAGE N. 2 GENNAIO 91
NIGHTBREED N. 3 FEBBRAIO 91
SEARCH FOR THE KING N. 3 FEB 91
ALTERED DESTINY N. 4 FEBBRAIO 91
MEANSTREET N.4 FEBBRAIO 91
CORPORATION N.4 FEBBRAIO 91
ELVIRA N.12 GIUGNO 92
GEISHA N.8 APRILE 92
KING'S QUEST V N.7 APRILE 92
THE IMMORTAL N. 14 LUGLIO 92
COLONEL BEQUEST N. 7 APR 91 - N. 8 APR 91
PROFEZIA N. 9 MAGGIO 91
QUEST FOR GLORY II N. 9 MAGGIO 91; N. 10 MAGGIO 91
MURDER IN SPACE N. 10 MAGGIO 91
SWORDS & GALLEONS N. 10 MAGGIO 91
SPACE QUEST IV N. 10 MAGGIO 91
IVANOE N. 10 MAGGIO 91
EYE OF THE BEHOLDER N. 10 MAGGIO 91 N. 11 GIUGNO 91 N. 12 GIUGNO 91
RISE OF THE DRAGON N. 11 GIUGNO 91
WONDERLAND N. 11 GIUGNO 91 N. 12 GIUGNO 91
XENOMORPH N. 13/14 LUGLIO 91
ARTHUR QUEST FOR EXCALIBUR N.13/14 LUGLIO 91
CIRCUIT'S EDGE N.13/14 LUGLIO 91
IT CAME FROM THE DESERT N.13/14 LUGLIO 91
DRAKKEN N.13/14 LUGLIO 91
FISH N.13/14 LUGLIO 91
HOUND OF SHADOWS N.13/14 LUGLIO 91
BAD BLOOD N.13/14 LUGLIO 91
BATTLETECH: THE CRESCENT HAWK'S.. N.13/14 LUGLIO 91
HARDNOVA N.13/14 LUGLIO 91
DRAGON WARS N.15/16 AGOSTO 91
THE MAGIC CANDLE N.15/16 AGOSTO 91
SHADOW OF THE BEAST N.15/16 AGOSTO 91
SPACE ROGUE N.15/16 AGOSTO 91
OBITUS N.15/16 AGOSTO 91
BUCK ROGERS: COUNTDOWN.. N. 17 SETT. 91
PRINCE OF PERSIA N. 17 SETT. 91
HEART OF CHINA N. 18 SETT. 91
SEX VIXEN FROM SPACE N. 19 OTT. 91
WRATH OF THE DEMON N. 19 OTT. 91
MAD TV N. 19 OTT. 91
WIZADRY N.20 OTT.91- N.21 NOV. 91 - N.22 NOV. 91 - N.23 DIC 91 -N.24 DIC 91
GODS N. 20 OTT.91
LEISURE SUIT LARRY V N.22 NOV. 91
CRUISE FOR A CORPSE N. 23 DIC 91
POLICE QUEST III N.24 DIC 91
COUNTDOWN N.1/2 GENNAIO 92
FASCINATION N.3 FEBBRAIO 92
MARTIAN MEMORANDUM N. 3 FEB. 92
WILLY BEAMISH N.4 FEB. 92
THE SECRET MONKEY ISLAND 2 N.4 FEBBRAIO 92 -N.6 MARZO 92 N. 8 APRILE 92
ECO QUEST N.5 MARZO 1992
GOBLIINS N. 5 MARZO 1992
ROBIN HOOD N.6 MARZO 92
EYE OF THE BEHOLDER 2 N.7 APRILE 92 N. 8 APRILE 92
KNIGHTMARE N.7 APRILE 92 N. 8 APRILE 92 N.9 MAGGIO 92
ROGER RABBIT N.7 APRILE 92
STAR TREK N.9 MAGGIO 92
THE SECRET OF MONKEY ISLAND 1 N. 10 MAGGIO 92
ELVIRA 2 N. 10 MAGGIO 92 - N.11 GIUGNO 92
ULTIMA UNDERWORLD N.12 GIUGNO 92
LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2 N.13 LUGLIO 92
UNCHARTED WATERS N. 13 LUGLIO 92
ULTIMA VII N.14 LUGLIO 92

LE PAGINE DEI LETTORI

Per Alex Cantisani che mò si gasa perchè ha la macchina (neanche Turbo).
I colori della sera avevano già da tempo dipinto la città e andavano piano piano spegnendosi con l'arrivo della notte.
Nel viale, la luce dei lampioni cominciò ad acquistare una certa consistenza sull'asfalto e sugli edifici intorno, e sembrava impegnarsi maledettamente nell'illuminare anche un solo centimetro in più di quanto gli fosse consentito.
Il ragazzo uscì dal vicolo, fissando con un'espressione visibilmente vacua il terreno davanti ai suoi piedi.
Si ritoccò quasi senza pensarci il colletto della camicia, poi riprese a camminare ritmicamente.
Non avrebbe dovuto aver niente da temere, fino ad allora i suoi piani erano andati alla perfezione.
Ciònonostante i suoi occhi fermi e inespressivi davano lo stesso la sensazione di vibrare, come se illuminati all'interno da una vivida fiammella verde scuro.
Và tutto bene, disse caparbiamente a sè stesso, tutto bene.
Continuò a camminare in un Venerdì sera forse troppo deserto.
Vivendo l'inizio di quella notte così vicina, mentre i rumori della sera si allontanavano.
Serrande che si chiudevano.
Passi di qualche uomo invisibile che si allontanavano.
Poi, prima ancora di accorgersene, arrivò all'edicola.
Il giornalaio si stava affrettando a chiudere la serranda con fare nervoso come se si sentisse osservato da qualcuno in agguato alle sue spalle, poi vide avvicinarsi il ragazzo.
"Finalmente", sussurrò, "Credevo non arrivassi più".
Lo sguardo del ragazzo si focalizzò sul viso ricoperto da un'accenno di barba dell'uomo.
"Hai la roba?", si informò.
Il giornalaio accennò un sorriso.
"Certo", rispose infilando una mano nella bacheca delle riviste.
"L'ultima copia dell'ultimo numero di VG&CW fresca di stampa".
Estrasse la rivista, colorata, lucida. La luce dei lampioni sfavillò per un'attimo sulla sua copertina.
"Bene, hai fatto un'ottimi lavoro.
Ecco i tuoi soldi", gli porse i tre biglietti da mille stropicciati che aveva tenuto fino ad allora stretti nervosamente nel palmo. Poi afferrò avidamente la copia di Videogame & Computer World, quasi strappandola di mano all'uomo (che rimase visibilmente sbigottito), se l'appoggiò sul viso e aspirò, come se stesse tirando di Coca. L'odore della rivista fresca di stampa lo investì completamente.
"Si, è lei", gridò tutto eccitato, "Anche stavolta ce l'ho fatta".
Ma dopo un'attimo di euforia cambiò espressione, s'incupì, e parlò all'uomo in tono minaccioso.
"Non raccontare a nessuno di questo. Sennò ...", si passò un indice sulla gola.
Guardò ancora per un'attimo il volto preoccupato dell'uomo, fece qualche passo all'indietro, poi si girò e incominciò a correre.
Il giornalaio lo vide sparire in un vicolo e, anche se non poteva più sentirlo, era sicuro che ancora stesse urlando di gioia.
Il silenzio tornò nel viale, scese lentamente come un lenzuolo che si abbandona sul pavimento. Ora l'uomo si rese conto di essere solo nella notte. Si chiese perchè quel ragazzo rischiasse la vita per accaparrarsi l'ultia copia di VG&CW, ma poi, non riuscendo a trovare una spiegazione accettabile, lasciò perdere e chiuse la serranda.
Fù allora che il coltello lo colpì, e che la spalla sinistra gli si aprì in uno schizzo di sangue.
Per un attimo fù solo dolore, poi però la realtà dell'accaduto lo investì facendogli aumentare il battito cardiaco. Si girò, la fronte imperlata di sudore caldo e colante, appena in tempo per vedere in faccia il suo assalitore. Un'uomo alto, magro, con due occhiali grossi come fondi di bottiglia.
"Dov'è andato?", grugnì.
Il giornalaio riuscì solo ad indicare il vicolo e a balbettare qualcosa.
"D-di ... la".
"Lo devo trovare", gridò l'assalitore, "devo trovarlo a tutti i costi".
E si allontanò dall'edicola urlando come un dannato e strappandosi i capelli.
"DEVO ASSOLUTAMENTE SAPERE COME SI RISOLVE ULTIMA UNDERWOOOOORLDDD!!!".
Poi sparì dietro un angolo.
Nel viale rimasero solo silenzio, mistero, e buio.
Tratto da "IL PIACERE DELL'IGNOTO" di ALESSANDRO BIANCO

Una volta tanto abbiamo iniziato la rubrica della posta in modo del tutto originale.
Un sincero applauso da parte di tutta la redazione per lo stupendo racconto, sei davvero uno scrittore nato.
Aspettando impazientemente il bis, noi tutti ti salutiamo con un grosso CIAO!!!
E adesso via con le consuete lettere...

Galattica redazione di VG&CW, qui che vi scrive è un vostro affezzionatissimo lettore che ritiene che la vostra si la rivista più veritiera e ben fatta di tutto il globo terrestre, in quanto i consigli che voi date sono azzeccatissimi e non avete paura a dire che certi games girano ottimamente solo

LE PAGINE DEI LETTORI

con certe configurazioni, mentre altre riviste, a volte, stanno solo sul vago (del tren, ndr).
Le recensioni dei giochi sono molto dettagliate sia nell'aspetto, diciamo, di come si fa a giocare sia sul piano tecnico-hardware; che ne dite però di inserire più recensioni per i compatibili IBM ??????!!!!!!
I primi numeri di quest'anno ne avevano in abbondanza, ma negli ultimi tempi l'Amiga sta spadroneggiando. Come soluzione vi proporrei di pubblicare una rivista per PC e una per Amiga-Atari ST e una per le console, cosa ne pensate della proposta?
Un po' azzardata vero?
Comunque io possiedo un 286 a 20Mhz con HD da 52Mb e scheda MVGA 2000 della Trident e vorrei proporvi alcune domande:
1) Che cosa ne pensate della mia scheda grafica?
2) Siccome il mio PC è un assemblato, per avere un computer più potente mi basterebbe cambiare la scheda madre, quindi mi consigliate di buttarmi su 386 a 33 o 40Mhz o subito su un 486 a 33Mhz? Oppure mi conviene acquistare un sistema tutto nuovo, ma spendendo milioni di più?
3) Se io acquisto una Soundblaster V2.0 e gli piazzo su i due chip aggiuntivi spendondo solo 75.000 lire, cosa ho in mano?
4) Ho letto sulla vostra rivista di questi virus mutanti (neanche fossero i rivali di Burt Simpsons) e vorrei sapere se le software house fabbricanti antivirus sono riuscite a combinare qualcosa?
5) Vorrei sapere se usciranno per i compatibili dei linguaggi simili all'Amos?
6) Cosa si intende per grafica del tipo HAM?
7) Mi conviene acquistare Gods?
Per ora le mie domande sono queste, ma sono sicuro che fra un po' vi arriverà un'altra mia lettera (questa è la seconda) e per ora vi auguro un "in bocca al LUPO" e continuate così.
P.S. Dimenticavo, forza INTER (una macchia ci ha impedito di leggere chiaramente la squadra, eh eh eh!!).
CREMONINI
ANDREA FERRARA

Ma leggi veramente la rivista? Tutti ci accusano di essere partigiani del sistema MS-DOS e di non guardare con un occhio di riguardo l'Amiga! Veniamo comunque alle risposte:
1) La Trident non è male, c'è però di meglio.
2) Forse per assemblato intendi un taiwanese... vero? Personalmente ti consigliamo di cambiare tutto il computer, perchè sicuramente anche il tuo hard disk non è più all'altezza dei nuovi programmi.
3) Hai una Sound Blaster espansa!!!! In pratica hai 24 voci invece delle canoniche 11.
4) Ci stanno tentando..... vedremo cosa succederà nei prossimi mesi.
5) No, anche perchè c'è il linguaggio C, lo conosci???? E' tosto, ma è insuperabile ed insuperato.
6) E' un modo grafico dell'Amiga che utilizza l'intera palette alle varie risoluzioni. HAM = hold and modify.
7) Sì se ti piacciono i plat-form!

Carissima redazione di VG&CW, mi chiamo Dario e abito a Orbetello (GR).
Ho un'Amiga 500 con espansione e voglio porvi delle domande a cui spero possiate dare una risposta.
1) Quando la vostra soluzione di Monkey 1 dice: "andate alla spiaggia, prendete le banane da terra ..." io non sono molto d'accordo, perchè io vado alla spiaggia e non trovo le banane per terra. Come posso fare?
2) A Police Quest 3 come si fa a trovare la combinazione del Locker, per aprirlo?
3) A Indiana Jones & the Last Crusade come si fa a trovare il boccale giusto?
4) A quando la soluzione di Dylan Dog e Castles?
5) A Operation Stealth in italiano come si fa a prendere il tensore elastico dell'alga?
6) A quando Eco Quest e The Legend of Robin Hood per Amiga?
7) A quando Hook, Indiana Jones 4 e Ultima7 per Amiga?
8) A quando Campo di Fuoco e Sea Rogue per Amiga?
9) Mi dite quattro giochini ragionati in Italiano per Amiga a parte Monkey 1, Monkey 2, Indiana Jones and the Last Crusade, Police Quest 3.
10) Mi dite due giochini ragionati in italiano per Amiga ambientati nel medioevo?
Complimenti per la rivista!!!
Ciao!!!
CAMPIDONICO
DARIO

In ordine:
1) Prima devi andare alla montagna, orientare la catapulta, salire sulla montagna e gettare di sotto i macigni che troverai. Se hai orientato bene la catapulta colpirai l'albero di banane e .....
2) Si compera la confezione originale! Questo vale anche per gli altri copioni che hanno lo stesso problema.
3) Si prova, anche perchè la versione italiana ha questo problema!
4) Castles te lo devi giocare step by step, per Dylan Dog stiamo facendo lavorare i nostri schiavetti.
5) Non ci ricordiamo più, ordinati l'arretrato.
6) Dovresti chiedere alla Sierra, noi non ne sappaimo ancora nulla.
7) Hook molto presto, Indiana

LE PAGINE DEI LETTORI

Jones IV a novembre, Ultima 7 probabilmente mai (dove li mettete 21 mega nell'Amiga). Comunque abbi fede tutto è possibile.
8) Campo di Fuoco è già in vendita da tempo, Sea Rogue non lo sappiamo, bisogna vedere se la MicroPlay intende fare la conversione da PC.
9) L'unico che ci viene in mente in questo momento è King Quest V della Sierra.
10) Boh.....

Egregia redazione di VG&CW, vi scrivo per tre validi motivi: il primo per appellarmi alla vostra insigne scienza nel campo del computer sia hardware che software; il secondo motivo riguarda le music card, infine, il terzo un problema odierno, la pirateria. Andrò con ordine:
1) Desidererei un vostro sincero giudizio sul computer in mio possesso:
CPU 286 a 22Mhz, 1Mb Ram, Fdd 3 1/2 1.44Mb, Fdd 5 1/4 1.2Mb, Hd 45Mb, tastiera 102 tasti OS a membrana, monitor SuperVga con massima risoluzione 1024x768 14 pollici (pitch 0,28), scheda grafica Turbo MegaEva 1024 con risoluzione 1028x1024 16 colori; la scheda è una ET4000 1Mb versione 2.02 dell'ottobre 91, essa è capace di visualizzare nelle risoluzioni 640x480 e 800x600 32768 colori.
La scheda presenta una frequenza massima di 72Hz, una seriale, una parallela. Sistema operativo Dr. Dos 5.0.
2) In un numero di VG&CW avete recensito sia l'Adlib che quella Gold, spiegando soddisfacentemente le caratteristiche, ma quando recensirete la Soundblaster Pro? Vorrei sapere tra queste tre schede musicali qual'è la migliore per hardware-prestazioni-qualità-prezzo ed anche se queste tra loro sono compatibili.
Sapreste indicarmi per approssimazione, i prezzi?
Io vorrei acquistare una scheda sonora, ma sono indeciso tra le Adlib Gold e la Soundblaster pro, potreste aiutarmi? Che cos'è esattamente la Soundblaster microchannel?
3) Infine, come sopracitato nell'inizio della lettera, in questo terzo punto dovrei parlare della pirateria, ma preferisco chiedervi alcune informazioni più utili di cui necessito.
Qual'è il migliore programma di grafica per Ms-Dos? Quando uscirà Indy 4?
Ci sarà, forse, un seguito a Monkey 2?
Se si, potreste darmi un anticipazione? Mi potreste consigliare un buon mouse rispetto al rapporto Q/P? Come amante delle avventure grafiche tradotte in italiano di cui faccio parte attendendo Indy 4, vorrei sapere cosa accadrà in questo campo del software.
Spero di non avervi annoiato in queste domande a go-go e vorrei concludere questo papiro rivolgendovi i più sinceri auguri e complimenti per la vostra eccelsa rivista che presenta un'impaginazione superba e delle copertine fantastiche, quindi, i congedo salutandovi e rinnovandovi i miei complimenti.
P.S. Qual'è la differenza tra tastiera a membrana e a microswitch?
VINCENT

Andiamo con ordine:
1) Ci sembra un buon sistema, a parte la cpu che è obsoleta, è ora di cambiarla, magari con un 386 od un 486 .
2) La Sound Blaster per microchannel è quella per i PS2 dell'IBM. Prossimamente parleremo anche della Sound Blaster Pro. Noi acquisteremmo la Sound Blaster Pro od il suo clone taiwanese che ha un prezzo molto interessante.
3) Per la pirateria se ci segui da tempo sai bene come la pensiamo. C'è solo l'imbarazzo della scelta, vista la diffusione di Windows ti rimandiamo a qualche paint del tipo Photo Finish della ZSoft che fra l'altro gira a 32.000 colori.
Indy 4 uscirà a settembre, in Italiano distribuito dalla CTO. In america è già disponibile.
Sicuramente sì... quando non si sà.
Quello della Microsoft, anche se è molto costoso.
Attendi con pazienza, non siamo ancora dei chiaroveggenti, però ce la stiamo mettendo tutta!
La tastiera a membrana non fa clic... click, ed in teoria dovrebbe essere più economica e meno affidabile.

Spett.le VG&CW, complimenti per l'interessante rivista (la compro solo da 3 numeri, ma credo proprio che la comprerò sempre). Mi chiamo Arturo ed ho 29 anni. Posseggo da quattro mesi un PC 286, che uso principalmente con programmi applicativi come il Windows e il Wordstar (stò preparando la tesi di laurea in Farmacia), ma anche con alcuni videogiochi. E su quest'ultimo argomento che ho alcuni quesiti da porre (premetto che sono fissato per i giochi a carattere sportivo e cerco di acquistare le simulazioni più vicine alla realtà).
1) Esiste per il PC il gioco Kick Off? Intendo il primo della serie, non Kick Off 2 che già posseggo.
Devo premettere che prima del PC ho avuto per 10 anni il Commodore 64 e avevo acquistato, appena uscita, la cassetta originale (in un negozio qualificato) del

LE PAGINE DEI LETTORI

gioco Kick Off. Avete mai provato questo gioco per il 64? Anche se aveva il difetto della vista dall'alto (ma la serie Kick Off è fatta proprio così) era una simulazione del gioco del calcio molto vicina alla realtà. Rispetto a Kick Off 2 aveva i giocatori un po' più grandi, le porte erano a sinistra e a destra (e non su e giù), la palla si poteva controllare benissimo, senza bisogno di doverla per forza stoppare nel modo spiegato nel libretto di istruzioni. Si poteva avanzare, scartare, cambiare direzione, crossare, contrastare senza alcuna difficoltà, con semplici movimenti del joystick nella direzione desiderata. Quando giocavamo tra amici, la capacità di scartare o di riuscire a togliere la palla all'avversario era dovuta solamente alla bravura della persana che muoveva il joystick. Quando ho acquistato Kick off 2 per il 64 (e la stessa cosa mi è successa adesso che l'ho acquistato per il PC) ho trovato un gioco che è molto complicato perchè i giocatori sono più piccoli e perdono subito la palla, appena si cambia la direzione di corsa; per poter giocare bene si deve fare al 100% ciò che è spiegato nelle istruzioni. Ciò rende il gioco più brutto e difficile; praticamente bisogna stoppare la palla col tasto fuoco del joystick, girarsi da fermo nella direzione voluta e passare o avanzare, rilasciando il tasto fuoco. A quel punto il giocatore manovrato dal computer ha già rubato la palla (sempre perchè i giocatori sono più piccoli). Mi sembra strano perciò che ormai si parli solo di Kick Off 2, che è considerato il gioco di calcio migliore, pur essoendovi tra i due una grossa differenza di giocabilità (95% per Kick off, 70% per Kick Off 2, secondo me).
1b) E' possibile che un computer con una memoria molto più grande di quella del C64 non possa avere un gioco simile a Kick Off come giocabilità e impostazione, ma molto migliore come grafica? Se conoscete qualche buona simulazione di calcio mi fareste un gran favore a menzionarla.
1c) Può servire a qualcosa scrivere alla ANCO per consigliare (in caso mettessero in giro Kick Off 3) di rifarsi al Kick Off 1 del C64, cercando solodi migliorarlo come grafica e qualità di opzioni?
2) Sapete quando uscirà il gioco F.1 Gran Prix della Microprose per il PC? Non dimenticate di recensirlo!!!!!
3) E' mai uscito il gioco Super Monaco G.P. (quello della SEGA) per il PC? Mi pare che per l'Amiga sia uscito un anno fa.
4) In uno degli ultimi numeri della vostra rivista avete recensito il gioco automobilistico Vroom per Amiga. E' possibile che venga preparato anche per PC?
Prima di salutarvi vi ringrazio per aver almeno letto la mia lunga e noiosa lettera; vi ringrazio doppiamente se la pubblicate.
P.S. In caso che fossero usciti per il PC i giochi Kick Off e Super Monaco G.P. indicatemi gentilmente come fare per reperirli perchè sono vecchi e non si trovano più nei negozi di videogiochi.
Distinti saluti.
D'APRANO ARTURO (LT)

Caro Arturo, ci hai posto un bel numero di questioni. Vediamo di andare per ordine:
1) Esiste solo la versione 2.
1b) Purtroppo per PC non esiste nulla di paragonabile al Kick Off Amiga.
1c) Prova, vedremo se i tuoi consigli stimoleranno i programmatori della Anco.
2) In autunno, probabilmente fine ottobre inizi novembre.
3) Non ci sembra, per lo meno noi non lo abbiamo mai visto.
4) Possibile, ma perchè non ti sei comperato una Amiga!!! E' più adatta alle tue esigenze.

Cara redazione, sono un ragazzo di 15 anni che possiede un 386SX 25Mhz e ogni volta che leggo la vostra rivista, sempre con piacere, soprattutto quando mettete le caratteristiche dei video giochi, mi chiedo quanti dischetti o dischi ci sono e quanto spazio occupano sull'hard disk. Chiedo se potete mettere queste ultime caratteristiche. A parte questo è una stupenda rivista con tanti trucchi, soluzioni, ecc...
Sto cercando un programma per disegnare, ma che sia semplice da usare, mi serve soprattutto per fare adesivi e bigletti da visita. Se mi potete rispondere nella prossima uscita ne sarei fiero.
P.S. Potete scrivere da qualche parte ben visibile un ciao: Ciao a Marco Rigamonti da parte di Clerici Ronald (sono io).
Vi ringrazio moltissimo, continuate così che sarete ancora presenti nel 2900 o di più.
RONALD CLERICI
MILANO

Potresti usare il De Luxe Paint II o Paintbrush in una delle sue numerose versioni, sono dei paint abbastanza semplici da usare. Per i tuoi consigli sul come migliorare la qualità delle informazioni date ai lettori tramite le recensioni ne terremo conto, come del resto facciamo con tutti i consigli che ci pervengono.

AMIGA IN

Riflessioni e conclusioni tratte

"in quel" c

L'angolo del Critico

Abbiamo partecipato, gentilmente invitati dalla C.T.O. di Bologna, alla presentazione delle novità che saranno disponibili sul mercato italiano nell'autunno-inverno 1992.
Le aziende che hanno ufficialmente sottoposto alla critica giornalistica i loro ultimi sforzi, sono tre tra le più importanti produttrici di entertainment software del mondo: la Electronics Arts, la Infogrames e la Ubi Soft.
A parte tutte le presentazioni di rito, quali la storia delle rispettive aziende, sono emerse durante la conferenza stampa, alcune interessanti considerazioni che andremo ad analizzare nel dettaglio in questo articolo.
Chi segue attivamente l'andamento del mercato del software e dell'hardware, avrà potuto verificare che parecchie famose aziende europee del settore, sono ormai state assorbite da svariate ditte operanti sul mercato americano.
Questa particolare migrazione oltre oceano, commercialmente rappresenta un indubbio vantaggio da parte del vecchio continente, data l'enorme mole di prodotti che il mercato USA assorbe.
Mentre qualche anno fa l'industria del software era divisa in due grossi blocchi ora, la produzione statunitense ha invaso in maniera massiccia anche l'Europa, provocando così una serie di reazioni.
Il mercato europeo del software di intrattenimento è diversificato, come tutti sapete, in diversi tipi di configurazioni hardware; mentre quello americano, fedele a un politica organizzativa che predilige gli standard, è monopolizzato praticamente da un unico ambiente operativo, l' MS-DOS.
In più, anche le case di produzione europea (incluse la Infogrames e la Ubi Soft) si sono attrezzate per realizzare software in Ms-Dos e in questo modo imporre lo standard anche nel nostro continente.
Ecco quindi il nocciolo della questione: l' Amiga come si colloca all'interno di questa tendenza sempre più evidente?
Inutile dire che l'Amiga ha tuttora una discreta fetta del mercato europeo però, la condizione di non-esistenza (cito le parole di Mark Lewis, direttore commerciale della E.A.) in USA, crea delle ovvie ripercussioni anche sul mercato di casa nostra.
La condizione di "low cost and high performance", non appartiene al computer di casa Commodore e questo sposta l'ago della bilancia in modo evidente.
In effetti l'ingresso massiccio delle macchine clone made in Taiwan (ormai anche di sicura affidabilità), conferma la nostra precedente citazione inglese.
Come pensate che l'Amiga possa competere con macchine basate su velocissimi microprocessori Intel, schede grafiche ad alta risoluzione e sopratutto a prezzi stracciati?
Vi vogliamo solo far notare che una macchina dotata di I486, scheda SVGA, monitor multifrequenza e hard disk, può oscillare dai 2.500.000 ai 3.000.000 di lire.
Inoltre, fate bene attenzione, stiamo parlando di hardware ai vertici della gamma, mentre i fratelli più piccoli, si possono trovare a circa a L.1.200.000.
Anche se a grandi linee i costi sembrano simili, le prestazioni di Amiga sono inequivocabilmente inferiori. Ad aumentare il gap tra le due diverse opzioni hardware, vi è inoltre il software che fa pesare il divario.
Mentre prima si tendeva a considerare l'Ms-Dos come un sistema difficile da digerire, dato il modo di operare non certo intuitivo, ora, con il consolidarsi di interfacce grafiche operative quali Windows, il pc diventa accessibile anche all'utente meno esperto.
Riagganciandoci alla conferenza stampa, tutte queste considerazioni sono emerse durante la presentazione dei software delle case sopracitate.
Soltanto una novità della Ubi Soft è stata proposta per Amiga, mentre tutte le altre sono state presentate per Ms-dos, CD-Rom e persino per CD-I della Philips.
Disponibili per il computer Commodore soltanto conversioni e non di tutto il materiale proposto.
La EA per esempio ha assorbito numerose software house inglesi, che distribuirà programmi per Ms-Dos prima di eventuali conversioni per Amiga.
Questo ha scatenato una discussione tra i produttori stranieri e i rivenditori italiani.

CRISI ???

e dall'ultimo incontro avvenuto di Bologna

L'angolo del Critico

Infatti molti di questi considerano commercialmente l'Amiga ancora un valido strumento sopratutto guardando i consuntivi dell'anno precedente.
Bisogna però considerare che, il notevole cambiamento dell'hardware, impone allo sviluppatore canoni ben precisi.
E' necessario essere obiettivi quando consideriamo l'incredibile sviluppo che l'ambiente Ms-Dos ha avuto in questi ultimi anni; basti pensare a come, nell'arco di un breve periodo, si è passati da standard grafici mediocri a quelli di altissima qualità delle super VGA e sopratutto a costi bassissimi.
L'Amiga si trova in limbo dal 1986 e solo quest'anno Commodore ha provveduto ha fornire delle macchine nuove che non hanno tuttavia subito grandi innovazioni.
Questo non ci sembra sufficiente, dato che il mercato del videogame esige un continuo sviluppo delle parti grafiche. Anche le aziende europee, per esigenze commerciali, si stanno velocemente spostando verso il PC e quindi possiamo certamente dire che all'Amiga restano solo le briciole.
Considerate che una conversione di programmi da un ambiente all'altro comporta sforzi e costi non indifferenti per il produttore e avere delle basi grafiche simili su cui lavorare non sarebbe certo un cattivo inizio.
Purtroppo nelle versioni base di Amiga si sente soprattutto la mancanza di supporti magnetici veloci e capienti, di velocità nell'elaborazione dei dati e di grafica capace di supportare immagini ed animazioni di grande effetto.
Chi, secondo voi, può sopportare di attendere 20 minuti per iniziare a giocare a King Quest V per esempio o rischiare di rovinare i drive per risolvere Monkey Island II?
I velocizzatori e i dischi rigidi si possono certamente acquistare ma l'impegno finanziario non è certo indifferente: questi dispositivi per Amiga hanno costi che partono, nella più rosea delle ipotesi, dal 1.200.000 lire in avanti.
Se chi vi scrive vi sembra un accanito sostenitore del PC, vi sbagliate di grosso. Sono finiti i tempi in cui si facevano battaglie dialettali e infantili su chi possiede il computer più valido. Chi vi scrive è solo un gruppo che possiede, causa la professione, tutti i tipi di elaboratore e che sicuramente li ama tutti. Dato che il nostro principale obiettivo è quello di guidare i nostri affezionati lettori verso gli acquisti migliori, siamo sicuri che, i fattori sopracitati, sono una obiettiva analisi dell'intero problema.
Durante l'ultima parte della presentazione è stato inoltre reso noto, che la Lucasfilm presenterà la nuova avventura di Indiana Jones. A settembre per PC e a novembre per Amiga interamente in italiano a cura della C.T.O.
E "che novità è" direte voi: non è infatti una novità. Il nuovo di tutto questo è che, e ci rivolgiamo a voi amici amighisti, Indiana Jones and the fate of the Atlantis sarà l'ultima conversione Amiga della Lucasfilm dopo di che la loro produzione si rivolgerà soltanto agli utenti PC. Vi possiamo probabilmente anticipare che anche la Sierra non tarderà a prendere questa decisione.
Le soluzioni al divario che si è definitivamente creato non sono molteplici, come si usa dire, ma sono dettate direttamente dal mercato. La Commodore dovrebbe ristrutturare l'intera gamma dei modelli Amiga e non con un semplice "restyling" come fatto per i vari 500 plus e 600, o l'inutile 3000.
E' necessario intervenire pesantemente sui chip grafici, nelle velocità dei processori e nelle periferiche come la ram e i dischi rigidi; il tutto dovrebbe avere come prerequisito anche un prezzo molto accessibile. Non sappiamo se Commodore sarà in grado di proporre tutto questo, ma senza dubbio lo speriamo.
Se anche tutto ciò non dovesse verificarsi, non ci sentiamo di darvi, amici lettori, delle sentenze definitive, ma vi lasciamo analizzare con obiettività l'evolversi della situazione, sicuri che, comunque vadano le cose, la razionalità, nelle questioni materiali, ha sempre la meglio sulle passioni.
Il nostro principale scopo è sempre quello di informarvi, mentre decisioni e conclusioni, in merito all'argomento trattato, sono lasciate interamente a voi.

Corrado Capretti

L'EDITORIALE

DI MAURO PAGANI

UN PO' DI BENZINA SUL FUOCO!!!

E' passato parecchio tempo da quando due esimi esperti di arcade e di RPG si sono scontrati su queste pagine (ognuno con il chiaro tentativo di tirare acqua al proprio mulino). Ciò non toglie che non si è ancora sopito l'eco di questa epica battaglia e molti lettori continuano a scrivere tifando per l'uno o per l'altro. Il più gettonato fino ad ora è stato il mitico CANTISANI, anche perché il target medio della nostra rivista è composto da persone che amano le avventure ed i giochi di ruolo. Lettori che ci seguono fedelmente, soprattutto per le soluzioni che proponiamo e che spesso sono in grado di offrire un barlume di speranza alle loro problematiche, ovvero:
- solo così riuscite a giungere in fondo alle varie avventure senza spremervi troppo le proprie meningi -.
Appunto per questo volevo dividere un attimo il problema di partenza, intanto facendo notare che si può benissimo essere appassionati di giochi seri e non per questo disdegnare una sana partita a pinball od a KICK OFF. Senza dimenticare che oramai molti platform hanno recepito alcune basi che caratteristicano gli RPG, costringendo il giocatore a fare determinati percorsi per trovare degli oggetti che poi serviranno in un altro livello, od in una altra stanza.
Bisogna poi ricordare a questi due signori, che hanno fatto un grave errore, lasciando fuori dalla loro faida un buon trenta per cento di utenti:
- vi siete dimenticati degli amanti degli wargame e delle simulazioni di guerra, oltre a non aver preso nelle debite considerazioni le simulazioni in generale (vi siete pure scordati del FLIGHT SIMULATOR... sic..sic).-
Un altro errore, secondo me, è stato fatto non parlando debitamente dei motivi che concorrono a creare la differenza di prezzo che intercorre fra questi tipi di gioco: solitamente un arcade costa un terzo od anche meno di una simulazione della Microprose o della Spectrum HoloByte. Ciò è dovuto fondamentalmente a due fattori:
- primo: il target differente a cui si rivolgono i prodotti, un bimbo (che ama gli arcade) ha una disponibilità finanziaria indubbiamente inferiore rispetto ad un adulto.
- secondo: il prodotto in se stesso ha un costo di produzione nettamente differente, sia per la manualistica presente, sia per il tempo necessario per lo sviluppo.
Il fatto di avere dei grossi manuali in alcuni casi è un efficiente deterrente, che serve ad incentivare l'acquisto di un prodotto originale, spesso fare le fotocopie del manuale costa quasi quanto l'acquisto dell'originale. Sugli arcade c'è poi da dire che la presenza di vari tipi di trainer invoglia l'acquirente a rivolgersi a prodotti copiati e sprotetti, che normalmente arrivano sul nostro mercato tramite le BBS americane e tedesche. C'è da ricordare che spesso questi game si bloccano al terzo o quarto livello, ed allora viene da chiedersi a cosa possa servire il trainer, ma questi sono i misteri della vita e non saremo certo noi a svelarli.
A spingere verso l'acquisto di materiale piratato c'è sempre la mal riposta speranza di poter risparmiare dei denari.
Giustamente, come faceva notare Cantisani, per un RPG (o per un wargames) spesso la bilancia pende dalla parte dell'originale, anche perché molti si sono accorti che dopo giorni di gioco

è veramente disdicevole vedere che la copia non funziona. C'è da dire che anche gli originali ogni tanto soffrono di questi problemi e di bug di programmazione, ma solitamente vengono risolti dalla software house senza ulteriore dispendio di denaro da parte dell'acquirente.
Non sono invece d'accordo con quanti (anche lettori) affermano che gli arcade siano destinati a morire, per molti motivi che non voglio nemmeno ripetere... Ma siete diventati pazzi!!! Io amo visceralmente il mondo degli wargames e delle simulazioni ed anche per questo mi sento di affermare che i spara spara avranno vita lunghissima, finché esisterà un computer qualcuno produrrà arcade, plat-form, ecc....
E non sarà certo la pirateria a costringere le software house a smettere di lavorare, ci guadagnano lo stesso, forse di meno, ma non sono certo in perdita.
Qualche colpa ce l'ha anche la distribuzione che (soprattutto in Italia) non segue abbastanza nel tempo il prodotto, un gioco di sei o sette mesi fa, qui da noi può essere acquistato solo in copia, perché nessun negozio tiene prodotti vecchi a magazzino.
E poi perché gli arcade dovrebbero morire??? Gli appassionati di una certa veneranda età (come la mia) si ricordano ancora i primi giochi su cassetta per ZX80 e ZX81, games in bianco e nero con il pixel grosso come un pugno, a ben pensarci erano orribili, ma allora andavano a ruba e tutti si divertivano un sacco. Da allora molta acqua è passata sotto i ponti e molta ancora ne passerà. Il numero degli utenti di personal computer è aumentato a dismisura e anche se meno vorticosamente continuerà ad ingrossarsi.
Sicuramente gli arcade avranno vita più facile fra gli utenti di un C64 o di una Amiga, mentre le simulazioni e le avventure avranno più seguito fra i possessori di un MS-DOS. Anche perché questo sistema operativo è quello più diffuso negli States, dove operano la SIERRA e la MICROPROSE.
Inutile ricordare che in Europa l'AMIGA è uno dei computer più venduti e, soprattutto ora, con l'introduzione del modello 600, venduto di serie con un hard disk da 20 mega, anche gli amanti dei prodotti della SIERRA ON LINE potranno giocare le loro avventure velocemente, con una riduzione drastica dei tempi di attesa e senza dover continuamente cambiare dischetto.
Il poter avere una Amiga con disco fisso invoglierà anche le software house a produrre più celermente le conversioni dei loro prodotti migliori per i chip di questo ottimo computer, che finalmente potrebbe rinverdire le proprie sorti.
Non dimentichiamoci che la maggior parte degli arcade della US GOLD e della PSYGNOSIS sono ideati per i microchip di questo personal della Commodore e che spesso le conversioni per MS-DOS, non sono nulla di speciale.
Secondo me il problema sulla morte o meno degli arcade è molto legato alla nascita ed alla tenuta sul mercato di computer del tipo AMIGA. Per quello che riguarda le console il discorso è completamente differente, qui gli arcade la fanno da padroni ed i giochi semi-seri sono delle vere e proprie rarità, solo alcune case come la KOEI o la ECA hanno fatto delle conversioni per console dei loro RPG.
Tutto quanto detto fino ad ora non vuole chiudere il discorso e fare pendere la bilancia da una parte o l'altra, anche perché in entrambi i casi le scelte sono rispettabilissime.
Infatti reputiamo normale che un settantenne giochi a Super Mario mentre un undicenne cerchi di risolvere Monkey Island 2, senza leggere la soluzione sulle pagine di VIDEOGAME.
Sicuramente negli ultimi tempi c'è stato un vero boom nel campo della simulazioni e dei giochi di ruolo, ne è testimene anche il gran numero di riviste specializzate che sono nate all'estero: in Inghilterra, negli USA, in Canada ed in Australia. Questo non ha però fatto diminuire la tiratura dei mensili già esistenti che si occupavano (e si occupano) soprattutto di arcade. E come ben sanno gli esperti questa è la controprova che gli spara spara continueranno ad avere una folta schiera di fans, mentre gli amanti degli RPG continueranno ad ingrossare le loro schiere in vista dell'assalto finale.
Mauro Pagani

CONSIGLI TRUCCHI E... SOLUZIONI

il programma in pausa premete sei volte il tasto F10, rientrate nel gioco e scoprirete che il vostro avversario è diventato completamente ubriaco, sarete perciò in grado di abbatterlo a vostro piacimento.

THE SPY WHO LOVED ME (per Amiga)
Iniziate il gioco normalmente, quindi fermate la macchina e inserite MISS MONEYPENNY. Dovreste avere vite infinite e una scorta di denaro da far paura a Berlusconi, permettendovi di facilitare non poco il game.

BEAST BUSTERS (per Amiga)
Per chi ha trovato questo gioco troppo difficile da completare entrate in pausa e continuate a sparare ai vostri avversari che incasseranno i colpi senza rispondere al fuoco.

KICK OFF 2 (per Amiga)
Mentre state giocando premete tutti i tasti funzione (dal n.1 al n.10) e la scritta S12 o S14 dovrebbe apparire in un angolo del video. Sarete ora in grado di sostituire con uno dei vostri giocatori il portiere avversario, il trucco funziona solo per due volte.

CAR-VUP (per Amiga)
Nello schermo degli high scores inserite:
- R.J. TOONE per vite infinite
- PUSSY CAT per 9 vite
- BUMPER per bumpers infiniti
- ARNIE per 100.000 punti
- WHOOPSIE per partire al livello Prehistoric

BABY JO (per Amiga e PC) By Nicola D'Ubaldo
Livello 1
E' possibile saltare sui tronchi dopo che hanno smesso di girare. Fatelo e arriverete fino all'albero tagliato, dove troverete un sonaglio. Il primo albero lascia cadere dei bonus, il secondo dei pesi. Dopo la prima papera, uccidete i due vermi e scalate l'albero dove troverete armi ed energia. Sparate all'albero sulla montagna per avere ulteriori bonus. Salite in cima alla nuvola nera alla destra dell'albero gigante per avere un po' di sorprese.
Livello 2
Saltate il secondo pacco-bonus: è una trappola. Sopra il camino guardato a vista dai cani c'è un pacco con il pronto soccorso. Sparate sulla croce per sbloccare il passaggio. Nella miniera sopra, potrete trovare sulla sinistra una vita extra, e una stanza segreta a destra. Nella stanza piena di lava, dopo il passaggio dei vagoni, c'è una stanza segreta, nascosta a metà altezza sul muro di destra.
Livello 3
Le formiche volanti e gli uccelli ogni tanto lasciano cadere dei pannolini. La montagna che blocca il passaggio contiene due stanze segrete. Saltando su un po' di nuvole dopo il pic-nic, troverete un nuvoletta particolare che vi porterà in giro. Per raggiungerla, però, dovrete avere un super pannolino che troverete in un'altra stanza segreta, nascosta nella nuvola segnata da una croce. Il formicaio è pieno di bonus, ma è un posto molto pericoloso. Cominciate con la galleria in basso a destra per prendere l'invulnerabilità.
Livello 4
Saltate sul tetto della prima casa, dove troverete due sonagli sulle nuvole. Più avanti è situata una delle solite stanze segrete, segnata da una croce. Davanti alla prima strada troverete un po' di nuvole con dei bonus, attenzione agli ultimi due: sono trappole. Troverete un'altra stanza alla fine della seconda strada e una dopo i cani. Cercate la nuvola col segnale per arrivarci.
Codici livelli:2) YOUP! 3) GLOUP 4) MUMMY

Codici Another World (per MS-DOS) By Nicola D'Ubaldo
1) LDKD 2) HTDC 3) CLLD 4) LBKG 5) XDDJ 6) FXLC 7) KRFK 8) KFLB 9) BFLX 10) BRTD 11) TFBB 12) TXHF 13) CKJL 14) LFCK

CONSIGLI TRUCCHI E... SOLUZIONI

HANNO COLLABORATO:
Ivan Notari Stefano, Paolo Magnaghi e tanti altri lettori che purtroppo non hanno lasciato il loro nominativo. Se vorrete vedere i Vs nomi all'interno della rubrica, rilasciateli al momento della chiamata.

THE BLUES BROTHERS (per Amiga)
Per avere vite infinite scrivete HOULQ nello schermo di selezione del tipo di gioco, quindi usate i tasti funzione da F1 ad F6 per saltare ai rispettivi livelli.

THE SIMPSONS (per Amiga)
Se vi siete chiesti quale utilizzo possa avere il fischietto, potete benissimo smettere di crucciarvi, perchè ancora una volta siamo qui ad aiutarvi (che rima!!!): raggiungete l'ultima finestra della casa di ritiro in Springfield. Adesso prendete fiato e soffiate a più non posso: apparirà un'uomo che vi lancerà del denaro. Prendetelo e spendetelo come meglio credete (ho tentato con la finestra del mio vicino ma non ha funzionato ... bah, chissà perchè???).

SUPERCARS 2 (per Amiga)
Inserite come giocatore 1 il nome WONDERLAND, otterrete una qualificazione automatica. Chiamate quindi il giocatore 2 THE SEER ed avrete un pieno carico di armi e di ricambi vari.

ROD LAND (per Amiga)
Mettete il gioco in pausa e premete cinque volte il tasto HELP, acquisterete vite infinite ed avrete la possibilità di saltare al livello seguente con la semplice pressione della barra dello spazio.

ALIEN BREED (per Amiga)
Se siete infastiditi da qualche orda di alieni affamati di carne umana, allora queste gabole fanno di sicuro per voi:
-ALIENS ARE FAGGOTS: gli esseri viscidi diventano più trattabili.
-IS IT TRUE THAT ALIENS SUPPORT MAN UTD: poveri alieni, con questa password saranno terribilmente deboli.
-PUFFNUTS MODE: Gli sfortunati vostri nemici si muoveranno più lenti di una lumaca afflitta da artrite!!!
-BEWARE ALIENS SPADGE HAS DROPPED ONE: una bella pulizia du tutte le schifezze presenti sullo schermo.

THE GODFATHER (per Amiga)
Mettete in pausa il game ed inserite -PIZZA HUT-, quando riprenderete il gioco avrete energia infinita.

POPULOUS 2 (per Amiga)
Quando entrate nello schermo "choose your diety" provate a scrivere ADKIUCMCZNDIFINI per iniziare con massimo power per tutte le forze del bene.

MEGA-LO-MANIA (per Amiga)
Per raggiungere la -MOTHER OF ALL BATTLES- utilizzate questa password: TJLBVSNNIGD.

WOLFCHILD (per Amiga)
Quando appare lo schermo di apertura (dei titoli) battete THE PERFECT KISS (ve lo insegno io!!!). Sarete in grado di armarvi fin dall'inizio con munizioni infinite.
Se non vi basta, allora ITS NOT ALL WALKING vi farà ripartire, dopo il Game Over, dall'ultimo livello visitato.

ROBIN HOOD (per Amiga)
Ecco una brava lista di codici da inserire tenendo premuto il tasto ALT:
-371: Robin Hood fuorilegge
-372: Merry Men fuorilegge
-373: Una taglia sulla testa di Robin
-441: Passa da una stagione all'altra
-213: Per trasferirsi sull'isola vicino Little John
-659: Merry Men si unisce al gruppo
-103: Marion si innamora di Robin (ho provato anche questo con la Giulia, ma non ha funzionato, uffa, non è giusto!!!)
-166: Eroismo al massimo
-167: Eroismo al minimo
-828: "Legalizza" Robin Hood
-666: Inizia una funzione in chiesa

FINAL BLOW (per Amiga)
Una volta messo

Provati per Voi!!!

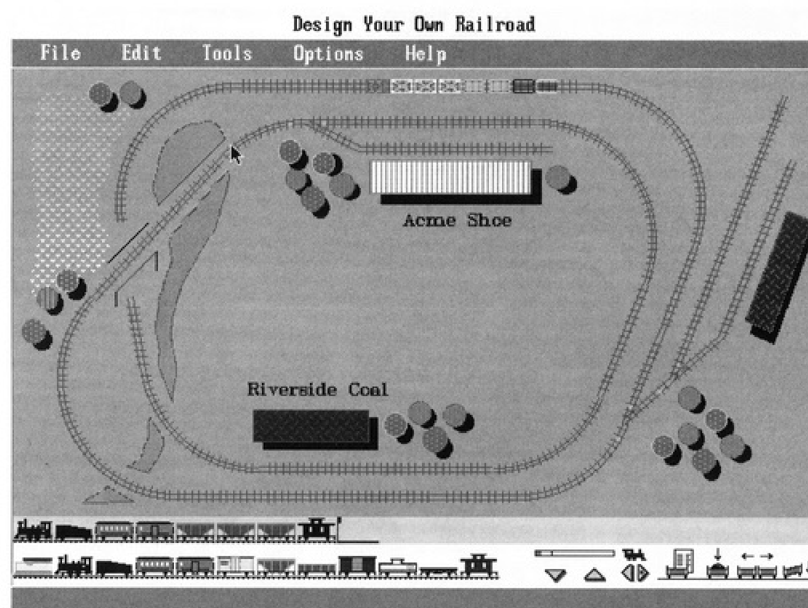
MS-DOS

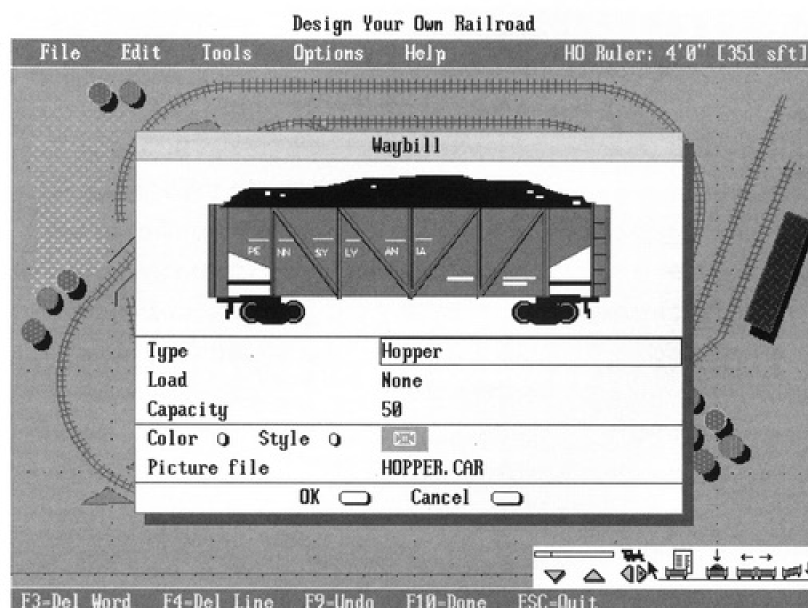
DESIGN YOUR OWN RAILROAD

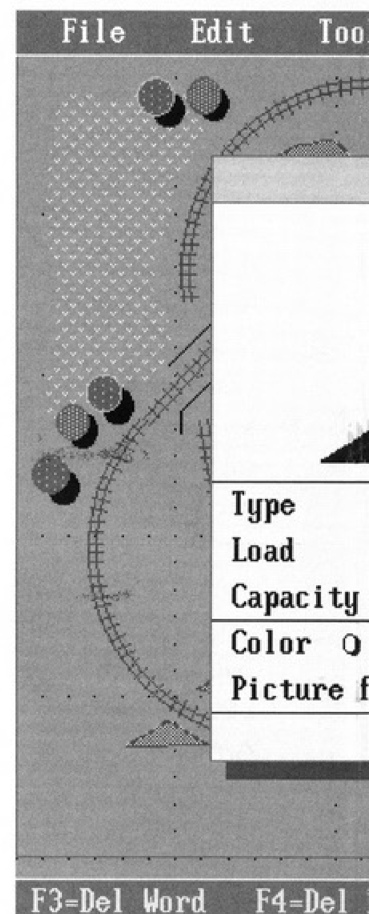
ABRACADATA

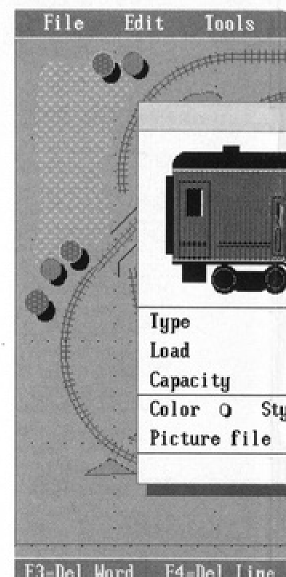
PREZZO: 29$
USCITA: ADESSO
VAL. GLOBALE:
90%

Questo articolo è dedicato a tutti quei lettori che sono in grado di capire il significato di sigle del tipo HO, N, O, Z, S, G. Per quelli che vogliono continuare ugualmente a leggere e non sanno cosa vogliano dire di queste strane sequenze di lettere, diremo più semplicemente che sono le scale di riferimento che usano i modellisti per distinguere le dimensioni dei loro amati trenini. Infatti questo programma della ABRACADATA, casa di software che in Italia è quasi sconosciuta, è stato ideato per disegnare tracciati ferroviari e provarli, facendovi girare sopra dei convogli. Il risultato può essere stampato e se possibile messo in opera.
Le dimensioni dei tracciati, dei binari e degli scambi sono rigorosamente in scala. All'inizio si decidono le misure del plastico ed il tipo, solitamente HO o N, che sono i più diffusi, poi si inizia la messa in posa dei binari. Con questo sistema si semplifica il lavoro di studio ed elaborazione, che sta a monte della creazione di un ottimo plastico. Con DESIGN YOUR OWN RAILROAD possono essere apportate decine di modifiche al tracciato, senza perdere notti e notti di lavoro. Il risultato è eccellente.
Il programma ha un titolo particolarmente ambizioso, che racchiude tutto il significato del software: disegna il tuo tracciato ferroviario! Quanti appassionati ferromodellisti hanno

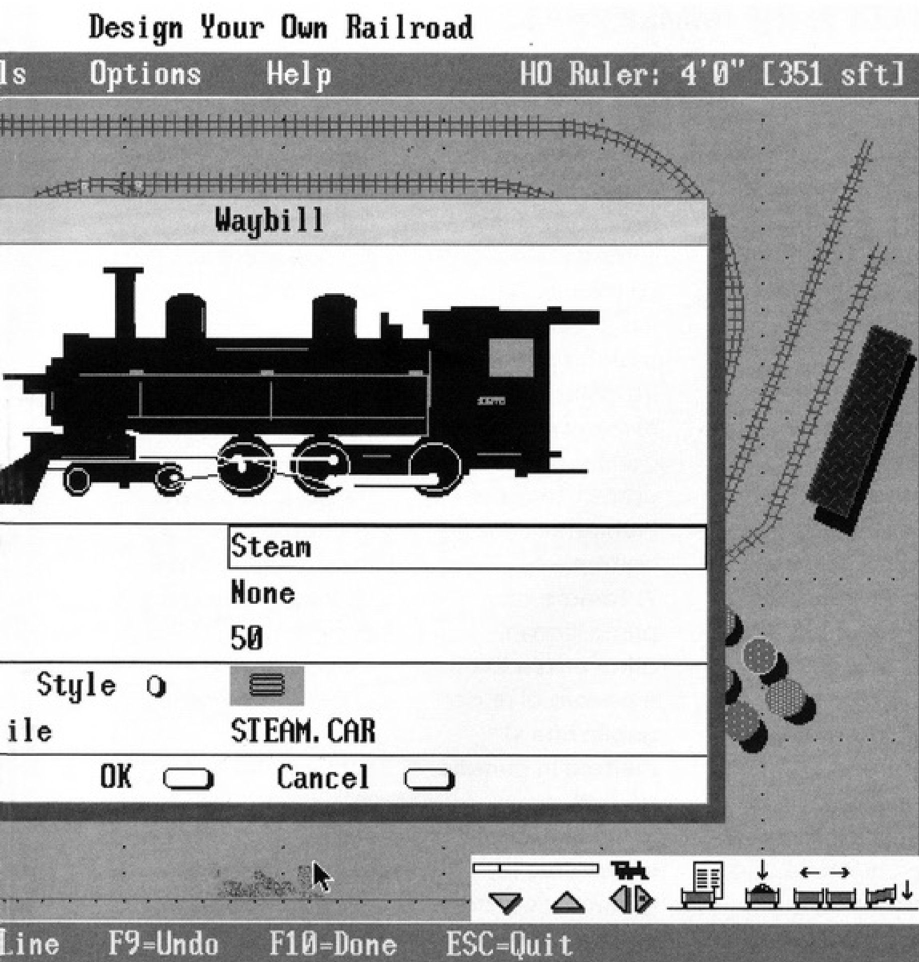








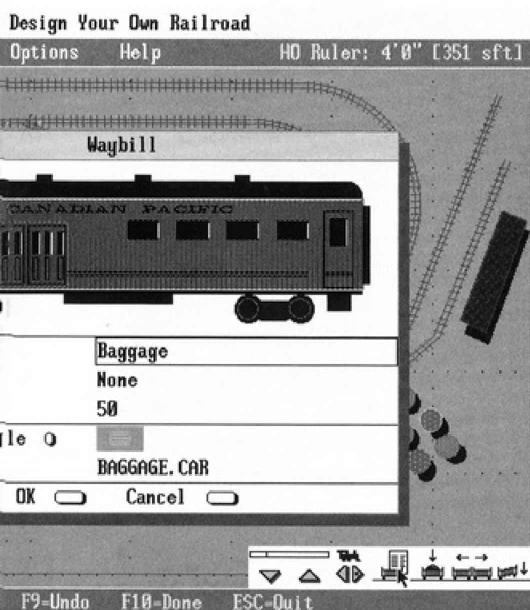
DESIGN YOUR OWN RAILROAD è un programma specifico, una specie di CAD ideato per gli appassionati di ferromodellismo. Per tutti quelli che comperano motrici elettriche e vagoncini e che possono permettersi il lusso di avere uno stupendo trenino che circola per casa, con tanto di stazione, ponti, gallerie e cavalcavia. In fin dei conti basta avere un po' di spazio e tanta pazienza, oltre a qualche milioncino da spendere per un hobby eccezionalmente unico!

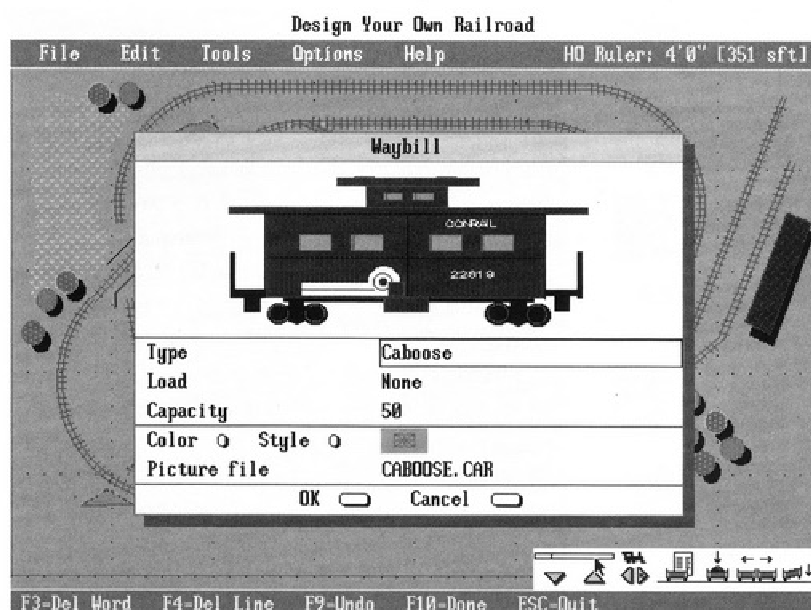


mai sognato di avere un programma simile fra le mani? C'è inoltre da dire che questa nuova versione è stata migliora rispetto alla precedente che non funzionava in VGA. Il software contiene le più importanti funzioni di un buon CAD: dal cut, al paste, allo zoom. E' possibile disegnare ponti, gallerie, sottopassi e sovrappassi; oltre a modificare le carrozze ferroviarie esistenti, cambiandone il colore e l'assemblaggio. Il bello è, che ad elaborazione ultimata, potrete provare materialmente sul video il lavoro fatto e vedere i convogli sfrecciare sul plastico. Così facendo potrete valutare la bontà o meno del lavoro svolto fino a quel momento. E queste non sono che una parte delle cose che DESIGN YOUR OWN RAILROAD può fare. Purtroppo per il momento non pensiamo che venga distribuito in Italia. Noi lo abbiamo ricevuto direttamente dagli States, dove ha un costo veramente irrisorio: 29 dollari, meno di 40.000 lire. Come già detto DESIGN YOUR OWN RAILROAD utilizza la grafica della VGA, in alta risoluzione a 16 colori. E' possibile anche lavorare in bianco e nero se possedete una MCGA e volete usare i 640 per 480 punti. Occorrono almeno 640 K di ram e la presenza del mouse è consigliabile, anche se non obbligatoria.

Il pubblico a cui si rivolge questo software è molto più numeroso di quello che si possa pensare, anche in Italia gli appassionati di ferromodellismo sono decine di migliaia ed i club non si contano. Negli USA il numero è sensibilmente superiore.

Quindi messaggio per i patiti del settore: non fatevi scappare questo programma, anche se purtroppo per il momento ve lo dovete ordinare in America, ma ogni medaglia ha il suo rovescio. In ogni caso risparmierete un bel po' di quattrini rispetto al negozio sotto casa. Ed ora tutti a bordo si parte per il primo viaggio all'interno dei chip del nostro PC. A dimenticavo: il programma è commercializzato solo per MS-DOS e per Apple.





LA PAGINA DELL'AVVENTURA

LA GUIDA COMPLETA A THE IMMMORTAL

I NUMERI CHE PRECEDONO AZIONI E SPOSTAMENTI RELATIVI AD OGNI LIVELLO CORRISPONDONO ALLE STANZE CHE LO COMPONGONO.

LIVELLO 1:
Seguite la guida passo per passo, fornita dal manuale originale del programma.

LIVELLO 2:
1) Prendete la gemma e la spada dalla catasta di ossa. Evitate lo slime.
2) Comprate dell'olio (Oil) dall'uomo nell'angolino che ve lo farà pagare soltanto 60 pezzi d'oro se lo visiterete per due volte.
3) Incantate (Charm) il Will-O-Wisp per far sì che vi segua.
4) Prendete la pietra nell'angolo.
5) Nella stanza successiva incantate nuovamente il Will-O-Wisp per far sì che uccida i goblin. Perquisite poi questi ultimi per trovare la polvere magica (Magic Dust).
6) Entrate nella prossima stanza ed uccidete i due goblin.
7) Piantate le spore nella sporcizia e lasciate la stanza.
8) Tornate nella stanza di prima e parlate al re dei goblin.
9) Dategli l'acqua per ricevere queste istruzioni: 3 gioielli, destra, sinistra, in mezzo.
10) Tornate indietro e lanciate la polvere magica al tizio particolarmente irritabile per ottenere una gemma.
11) Mettete l'olio sui vostri stivali nella stanza successiva ed evitate lo slime.
12) Lasciate la roccia; lo slime rivelerà un'altra gemma.
13) Entrate nella stanza con i tre cerchi. Mette una gemma su lato destro del cerchio più in alto ed un'altra in basso a sinistra di quello centrale. L'ultima gemma dovrebbe esser posizionata al centro del cerchio in basso.

LIVELLO 3:
1) Scendete la scaletta in basso e aprite il forziere. Prendete l'oro e l'incantesimo Fireball (Palla Di Fuoco).
2) Uccidete il troll con la Palla Di Fuoco e perquisitelo per trovare il coltello (Troll Knife). I Goblin correranno via ed apriranno la porta.
3) Risalite la scaletta e scendete quella in alto nello schermo.
4) Uccidete il goblin che in verità è un troll, utilizzando la Palla Di Fuoco. Perquisitelo e prendete il Protean Ring.
5) Scendete la scaletta e indossate l'anello (Protean Ring). Eccovi perfettamente travestiti da goblin!
6) Oltrepassate il goblin sentinella e aprite il forziere. Prendete l'oro e le bombe Troll.
7) Tornate alla prima stanza, attraversate la porta e parlate al re dei goblin che vi metterà in guardia sui Troll.
8) Salite la scaletta e prendete la gemma. Seguite il sentiero descritto nella Figura A e scendete la scaletta. Nella FIGURA A, seguendo il sentiero, se cadete nella botola dovrete continuare a spostare il joystick avanti e indietro, in maniera ritmica, per far risalire il nostro personaggio e farlo uscire dal trabocchetto.
9) Lanciate il coltello (Troll Knife) per distrarre i Troll.
10) Attraversate la porta del corridoio di destra ed utilizzate le bombe (Troll Bombs) per paralizzare i Troll. Prendete la pozione e bevetela!
11) Andate nell'ultima stanza ed uccidete il Troll.
12) Entrate nella fiamma quando diventerà viola e depositate la gemma per teletrasportarvi oltre l'abisso.
13) Scendete la scaletta.

LIVELLO 4:
1) Difendetevi dall'attacco del Troll. Il servo di Dunric lo ucciderà.
2) Parlate al servo di Dunric; egli vi darà un tappeto magico (Magic Carpet), dicendovi di non metter piede nelle due stanze successive.
3) Entrate nella stanza seguente ed utilizzate il tappeto magico. Evitate i bruciatori e prendete l'anello nell'angolino in basso a sinistra. L'anello sarà avvolto in uno scialle da donna. Volate velocemente verso la porta ed uscite dalla stanza. Utilizzando il tappeto magico volate verso la porta successiva ed uscite.
4) Dormite sul fieno.
5) Scendete la scaletta. Potrete uccidere i Troll o evitarli, a voi la scelta! Scendete la scaletta successiva.
6) Date ad Ana l'anello di suo padre ed ella ve ne regalerà un altro insieme ad alcune istruzioni per completare il livello di gioco.
7) Scendete la scaletta e

LA PAGINA DELL'AVVENTURA

camminate in senso orario attorno al triangolo per tre volte. Scendete la scaletta per terminare il livello.

LIVELLO 5:
1) Parlate con il goblin e prendete l'uovo (Egg).
2) Parlate al capo dei goblin per ottenere informazioni relative al mostro acquatico (Water Monster).
3) Attraversate la porta in basso e comprate la pozione dal mercante.
4) Attraversate la porta e localizzate la crepa nel muro: bevete la pozione quindi passateci attraverso.
5) Evitate i Troll ed avvicinatevi al forziere. Prendete l'acqua, il promemoria (Note), le Palle Di Fuoco (Fireball) ed il rilevatore di vermi (Worm Sensor). Leggete le istruzioni relative al sentiero da seguire.
6) Bevete l'acqua per annullare l'effetto del veleno.
7) Evitate i Troll e attraversate la porta.
8) Leggete il promemoria (Note).
9) Uccidete la lucertola volante (Flying Lizard) utilizzando le Palle Di Fuoco (Fireball); raccogliete la chiave dal cadavere del mostro.
10) Attraversate la porta - non c'è nulla in fondo alla scaletta!
11) Attivate il rilevatore di vermi (Worm Sensor) e seguite il sentiero descritto nella FIGURA B. Seguite esattamente il percorso descritto, girandovi ogni qualvolta dovrete cambiare direzione.
12) Attraversate la porta e l'uovo si schiuderà.
13) Evitate lo slime e mettete l'esca nel centro del triangolo. La lucertola atterrerà nel triangolo, rivelando una scaletta.
14) Scendete la scaletta e dormite un po'.
15) Scendete la scaletta per completare il livello.

LIVELLO 6:
1) Camminate a carponi attraverso il tunnel senza il ragno.
2) Uccidete il ragno; attaccate dopo che avrà sputato la ragnatela, quando sarà appoggiato a tutte le otto zampe.
3) Scendete la scaletta, prendete l'alcool.
4) Spargete l'alcool sul forziere e poi aprite quest'ultimo. Prendete l'oro e l'incantesimo di levitazione (Levitation Spell). Leggete il promemoria (Note) relativo alle ragnatele e alle uova.
5) Scendete la scaletta e attivate l'incantesimo di levitazione. Volate velocemente verso la fine del corridoio e salite la scaletta.
6) Dormite, poi scendete la scaletta per completare il livello.

LIVELLO 7:

1) Uccidete il Troll.
2) Parlate con Dunric e dategli il suo anello. Egli vi regalerà tre incantesimi: il Body Statues, il Magnetic Hands ed il SOnic Protection.
3) Salite la scaletta ed uccidete il servo di Mordamir.
4) Dormite.
5) Scendete la scaletta e salite sul barile.
6) Navigate fino ad arrivare in prossimità del Water Monster. Cercate di fare in modo che esso vi segui fino al gorgo (Whirlpool). Entrate in quest'ultimo. Verrete resuscitati da un goblin.

LIVELLO 8:

1) Dopo aver parlato con il goblin, aprite il forziere e prendete l'oro, l'incantesimo Blink e la protezione dal fuoco (Fire Protection).
2) Scendete la scaletta e camminate fino al centro della stanza. Lasciatevi cadere nella botola.
3) Quando atterrerete sulla roccia attivate l'incantesimo Blink. Evitate il fuoco per sei volte, utilizzando lo stesso spell.
4) Il drago cercherà di sputarvi addosso un'altra palla di fuoco, ma non ci riuscirà. Quando cercherà di produrne una seconda attivate la protezione dal fuoco (Fire Protection).
5) Tenete l'amuleto in alto verso la luce, ma non leggete le erune. Apparirà quindi il mago cattivo.
6) Utilizzate l'incantesimo Body Statue per proteggervi dai colpi esplosi dal mago.
7) Al quarto colpo attivate l'incantesimo Sonic Protection.
8) Utilizzate i due rimanenti incantesimi Body Statue per proteggervi dagli altri colpi e dal mostro volante.
9) Dopo aver letto il messaggio del mago, utilizzate molto velocemente l'incantesimo Magnetic Hands per mantenere la presa dell'amuleto. Il drago ucciderà quindi il mago.
10) Ana vi lancerà una corda, percorrendola verso il basso.
11) Salite la corda e leggetevi il messaggio finale!!! Anche questa é fatta!!!!!

Provati per Voi!!!

ATARI

CONCERTO

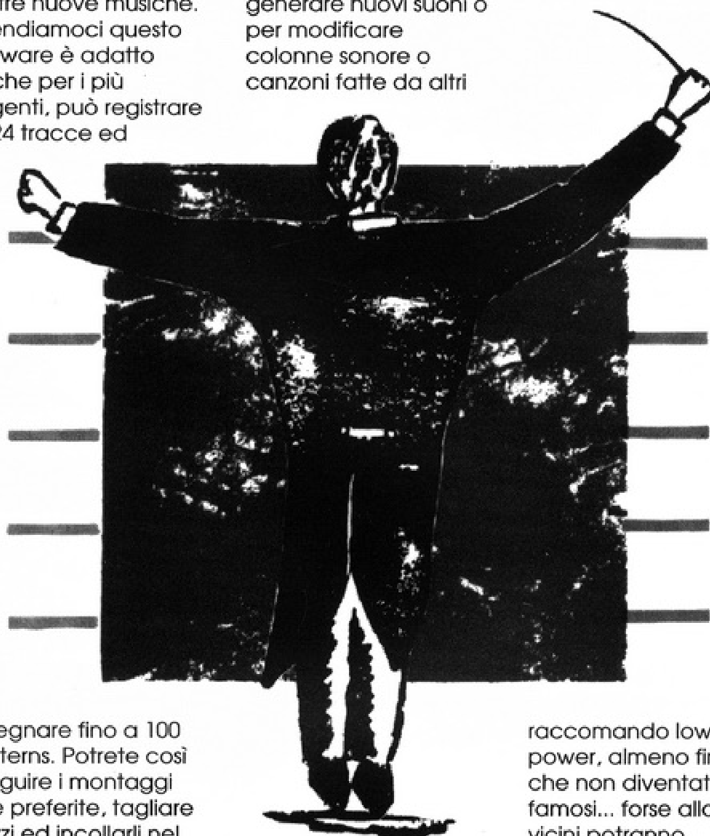
MICRODEAL

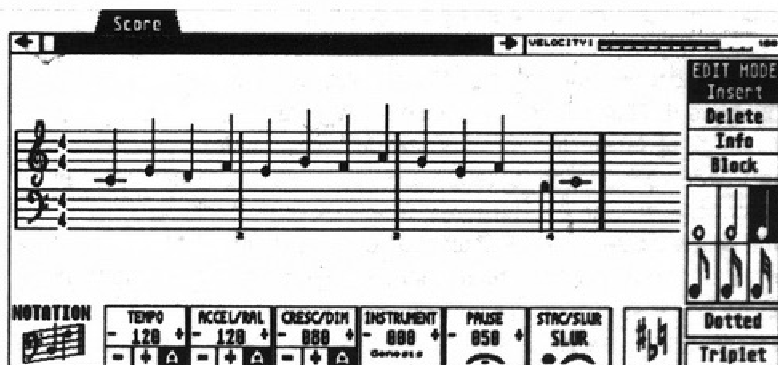
VAL. GLOBALE:

89%

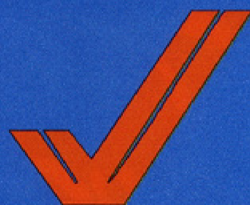
CONCERTO è il classico tool musicale ideato per i musicofili che possiedono un MIDI ed una tastiera. Se avete queste apparecchiature e state pensando di acquistare un programma in grado di gestire tutto questo hardware... non c'è alcun dubbio questo software fa per voi..

CONCERTO è una raccolta di utility e tool per gestire un MIDI nel mondo Atari. Con questo programma potrete manipolare ogni tipo di musica: pop, rock, new age, jazz e perché no anche i più famosi pezzi di musica classica. Dipende solo dal vostro gusto.
Una volta caricato il programma vi accorgete subito delle similitudini con l'ambiente di lavoro GEM. I vantaggi di questa interfaccia saltano subito agli occhi: con il solo ausilio del mouse potete attivare tutte le funzioni tramite comodi menu a pull down. All'interno del programma si possono aprire un buon numero di window, queste finestre sono dedicate a funzioni particolari, troverete così una window per il mixer, una per il synth ed una per il converter. Tutte queste funzioni possono essere facilmente controllate dal pannello centrale. In pratica CONCERTO vi consente di manipolare la musica come meglio preferite, basta che disponiate di una buona tastiera elettronica interfacciata al vostro Atari, per ottenere dei risultati eccezionali. Provare per credere! Potrete modificare il volume delle colonne sonore, alterarne il ritmo ed applicare dei filtri. Potrete riascoltare la musica registrata utilizzando gli strumenti che preferite. Volete ascoltare la 7° di Beethoven suonata da una jazz band...? Detto fatto, tutto è possibile con CONCERTO, basta che abbiate un po' di gusto musicale e tutto vi sarà consentito. All'interno del programma è inserito un utile note pad che vi permetterà di aggiungere dei commenti scritti alle vostre nuove musiche. Intendiamoci questo software è adatto anche per i più esigenti, può registrare su 24 tracce ed assegnare fino a 100 patterns. Potrete così eseguire i montaggi che preferite, tagliare pezzi ed incollarli nel punto che preferite, mixare diversi brani musicali o sovrapporre più voci e rumori.
Con il programma viene fornito anche un convertitore di file che vi permetterà di utilizzare quasi tutti i file dati presenti sul mercato, potrete così convertire le musiche che già possedete in formati che possono essere utilizzati da questo nuovo tool.
A chi si rivolge CONCERTO? Non solo all'utente professionista che da tempo usa l'Atari per montare e manipolare le sue musiche, ma anche per chi si è avvicinato da poco al fantastico mondo della musica e che intende usare il proprio computer per generare nuovi suoni o per modificare colonne sonore o canzoni fatte da altri più bravi e più famosi di lui. Tutto questo è possibile grazie alle notevoli qualità di questo software ed alle capacità musicali dell'Atari che sono da tempo conosciute. infatti questa macchina, in questo campo da filo da torcere anche a computer ben più costosi come il MacII. Il prezzo abbastanza contenuto lo rende appetibile alla stragrande maggioranza degli appassionati che potranno così, finalmente, gestire in maniera decente il proprio MIDI e "rompere i timpani" con maggior soddisfazione ai vicini di casa. Mi raccomando low power, almeno fino a che non diventate famosi... forse allora i vicini potranno sopportarvi meglio, con la scusa che state sfornando nuova musica. Ma a parte gli scherzi CONCERTO è veramente un software aperto a molti utilizzi sia professionali sia amatoriali. Grazie ai suoi cinque editor, al suo sistema semplice ed immediato di dialogo non vi sarà per nulla difficile imparare rapidamente ed ottenere degli ottimi risultati fin dai primi giorni. Sempre che abbiate un buon orecchio musicale....





Sensible SOCCER



SENSIBLE SOCCER
SENSIBLE SOFTWARE

USCITA: ADESSO
PREZZO: L.59000
DISPONIBILE PRESSO: MASTERPIX

GRAFICA:
95%

SONORO:
91%

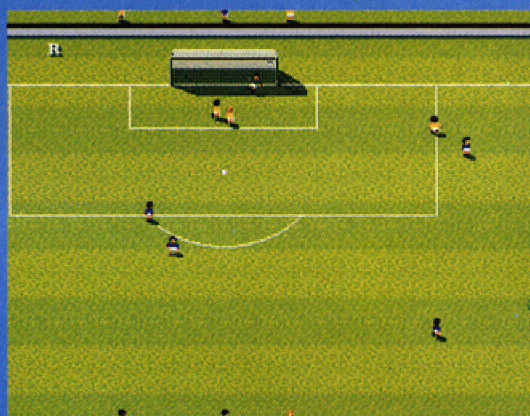
GIOCABILITA':
95%

VAL. GLOB.:
93,6%

Q/P: B

Il tanto atteso Sensible Soccer fa finalmente la sua comparsa anche sul mercato italiano, primo lavoro di grande interesse della Sensible Software.
Una grande software house entra nel mondo della simulazione calcistica e, lasciatecelo dire, ce n'era veramente bisogno. Ecco quindi un gioco di calcio che può sicuramente confrontarsi con la serie di Kick Off della Anco. Stavamo aspettando ormai da anni un concorrente del software capolavoro di Dino Dini e sembra che Sensible Software possa reggere il paragone.
Sebbene sia effettivamente difficile ideare grosse novità nel calcio simulato, l'obiettivo dello sviluppatore di tale software è quello di fornire al giocatore il massimo delle emozioni e della giocabilità.
Sensible Soccer offre queste caratteristiche e si pone a nostro avviso come vero antagonista di Kick Off.
Il programma, veloce da caricare e disposto su due dischi, offre otto opzioni che ora analizzeremo nel dettaglio.
Innanzitutto specifichiamo che le competizioni si svolgeranno tra squadre nazionali europee.
La prima delle scelte è quella delle opzioni generali del gioco che riguardano la durata della partita, il replay ed una interessante opzione che consente di settare il clima; potrete così decidere in quale mese dell'anno disputare le vostre partite con le conseguenti ripercussioni sul campo.
In un apposito menu esiste la possibilità di modificare le squadre inserite di default, cambiando i nomi dei giocatori, i colori delle maglie, il nome dell'allenatore e della squadra.
Quest'ultima variante vi permetterà di organizzare campionati personalizzati.
La canonica partita amichevole è presente anche in Sensible Soccer. In definitiva abbiamo tre scelte per la competizione: coppa lega ed eventi speciali. In tutte e tre le opzioni viene data la possibilità di creare campionati interamente personalizzati.
A parte qualche piccolissima novità, tutto quello che abbiamo finora elencato, é simile e presente in programmi dello stesso genere.
La parte più entusiasmante si trova però durante la disputa di una vera e propria gara. Prima di disputare una partita viene data la possibilità di selezionare una delle otto tattiche presenti. A fianco di alcuni dei vostri giocatori sono poste delle stelle che stanno ad identificare i migliori della compagine.
Il campo di gioco viene proposto in leggera prospettiva e ben colorato, mentre a prima vista gli sprite sembrano molto piccoli. Ma appena questi ultimi si mettono in movimento, si notano immediatamente le caratteristiche del gioco di grande fattura. Infatti gli sprite sono ottimamente animati e posseggono parecchi movimenti: le scivolate, i passaggi, le punizioni e gli spettacolari colpi di testa in tuffo.
Il controllo di palla è buono anche se non eccellente e la possibilità di dare effetto al tiro è assegnata di default dal game.
La cornice grafica quindi è di ottimo livello per un gioco che si misura con Kick Off. Anche la parte sonora offre un entusiasmante numero di effetti.
Il canto del pubblico, l'incitamento alla squadra del cuore, i sospiri nel caso di tiri pericolosi. Il tutto ben campionato ed estremamente realistico.
Molto simpatico anche il modo di adottare una tattica diversa durante la partita: l'allenatore si alza dalla panchina e fa cenni ai suoi giocatori. Il portiere è parzialmente controllato dal computer e spesso alterna interventi strepitosi a papere da serie interregionale.
In ultima analisi, la giocabilità rappresenta un punto di sicuro valore per Sensible Soccer. Solo in Kick Off avevamo verificato un così alto livello di interazione. Azioni tatticamente valide e scambi rapidi del pallone assicurano al giocatore un intenso coinvolgimento.
Non perdetelo!





Sensible Soccer rappresenta l'alternativa a kick off e fare un'affermazione simile non è di cosa da poco. Nessun programma poteva, a nostro avviso, confrontarsi con il gioiello della Anco mentre la Sensible Software ha realizzato un prodotto che consigliamo a tutti gli appassionati di calcio.



THE WINT
CHA

MS-DOS

THE GAMES WINTER CHALLENGE
ACCOLADE

PREZZO: LIT. 89.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE PRESSO: MASTER PIX
GRAFICA: VGA, EGA, TANDY
SONORO: AD LIB, ROLAND, SOUND BLASTER
MEMORIA: 640K
HARD DISK: SI'
CONTROLLI: JOYSTICK, TASTIERA

GRAFICA:
95%

SONORO:
85%

GIOCABILITA':
90%

VAL. GLOBALE:
90%

Q/P=B

THE GAMES WINTER CHALLENGE, è una bella collezione di sport invernali, un insieme di giochi che non mancherà di appassionarvi, soprattutto se giocherete in compagnia, con degli amici-avversari che cercheranno di battere il tempo fatto misurare da voi. Se vincerete qualche medaglia ricordatevi di noi.

Effettivamente siamo in estate, epoca di bagni e di sole... della serie tutti al mare in spiaggia. Molti però non la pensano così e andranno a trascorrere le proprie vacanze al lago od in montagna. Alcuni, i più appassionati, si ritroveranno fra le nevi perenni dei ghiacciai delle nostre stupende Alpi per fare dei corsi di sci estivo, vedi Tonale o Stelvio... Per i meno fortunati, per quelli che sono rosi dall'invidia di non poter mettere gli sci ai piedi anche d'estate, proponiamo questo game *dell'ACCOLADE che* risale ad un paio di mesi fa, ma che per motivi contingenti (leggi mancanza di spazio) non avevamo potuto prendere in considerazione, ma si sa fino a che c'è vita c'è speranza.
OK, vi ritrovate finalmente in montagna, è appena nevicato e le piste di sci sono lisce e ghiacciate, proprio come piace a voi. Nella località sciistica che vi ospita, fra breve si terranno le Olimpiadi (od i Campionati Mondiali di sci, fate un po' voi) e oltre alle piste di sci avete a disposizione anche la pista per il bob, quella per lo slittino e quella per la *velocità su pattini. A* questo punto non vi resta che l'imbarazzo della scelta, perché se vi sentite in forza potrete anche misurarvi sulle piste di fondo e nel biathlon. Ma vi rendete conto... nel bel mezzo dell'estate vi ritrovate a poter fantasticare su nevi fresche ed immacolate, alla faccia della calura cittadina che vi sta perseguitando da giorni e giorni.
A questo punto se siete in spiaggia mano al portatile, se siete in città accendete il fido PC, prendete il joystick e iniziate la prima discesa.
Sì.... sono d'accordo con voi è meglio un *breve periodo* d'allenamento, anche







perché potreste incontrare Tomba sulla pista e scambiare qualche parere.... magari potreste dargli anche

GAMES
TER
LLENGE

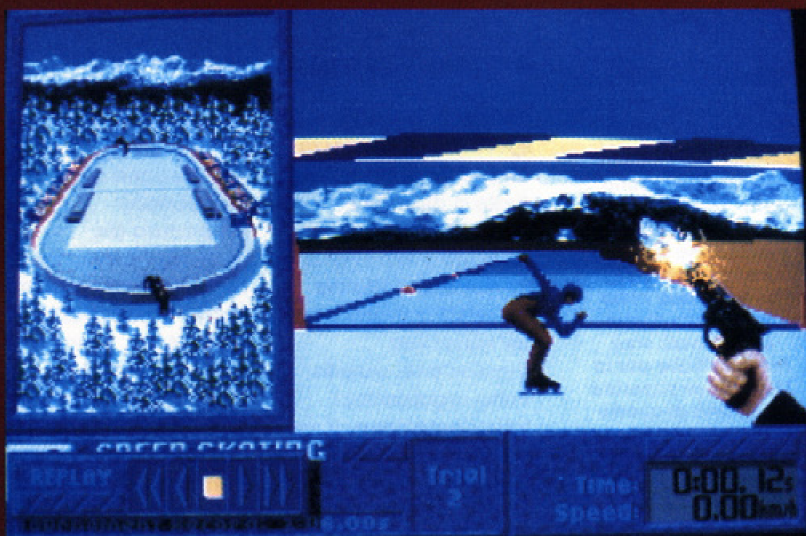




qualche consiglio.. non si sa mai! Ma bando alle ciance, iniziamo, lanciandoci nella prima discesa della giornata... o cavolo non sono più allenato....! Bene la caduta non ha provocato molti danni. Comunque meglio cambiare sport e scegliere qualcosa di meno pericoloso: che ne dite del salto dal trampolino? Ma sì dai.... lanciamoci e vediamo cosa succede... Altra caduta, questa volta con lussazioni varie. Beh a questo punto meglio usare qualcosa con quattro ruote... dai proviamo con il bob, qui probabilmente avremo più fortuna. Infatti niente cadute, peccato che il tempo ottenuto sia il peggiore della serie! Ma cosa succede, perché ci rincorrono? Cosa? Ci dicono che abbiamo rovinato la pista e non ci lasciano più provare! Ma è scandaloso! Andate tutti al diavolo, me ne torno al mare!

A parte queste piccole disavventure, vi possiamo assicurare che WINTER CHALLENGE della ACCOLADE è un ottimo gioco sugli sport invernali, senz'altro il migliore fra quelli pubblicati fino ad oggi.

In grado di utilizzare la VGA, in bassa risoluzione a 256 colori e le numerose schede musicali presenti sul mercato, questo gioco non mancherà di stupirvi in maniera positiva. Vi sembrerà di essere per davvero in montagna ad assistere alle gare... e, se vorrete, potrete anche parteciparvi. E vi pare poco?





ANTEPRIMA

MS-DOS

GRAND PRIX UNLIMITED

ACCOLADE

USCITA: IMMINENTE
GRAFICA: VGA 256 COLORI
SONORO: ADLIB, SOUNDBLASTER, ROLAND
MEMORIA: 640K
HARD DISK: SI
CONTROLLI: MOUSE, TASTIERA, JOYSTICK

GRAFICA: **90%**

SONORO: **80%**

GIOCABILITA': **86%**

VAL. GLOBALE: **85,3%**

Gran Prix Unlimited è davvero un'ottimo game, uno splendido esempio di simulazione sportiva computerizzata. La Accolade ci ha dimostrato di non avere rivali: sarà molto difficile per la Microprose superare la qualità di questo game, nel frattempo Grand Prix Unlimited sarà il metro di paragone per qualsiasi gioco automobilistico. Ultima nota va alla configurazione: per godersi appieno il gioco sono necessari oltre alla Vga, una scheda sonora (anche una Adlib, piuttosto che sorbirsi la orrenda cicalina interna), un hard disk (bastano 2 Mega scarsi) e un processore del tipo 386 con un clock di almeno 25 Mhz. Se per voi ciò non è un problema, allora dovete necessariamente avere Grand Prix Unlimited: vi divertirete un mondo!!!





Dopo aver sfornato, negli ultimi mesi, due dei migliori titoli sportivi mai visti su di un personal computer (vale a dire Mike Ditka Ultimate Football e Hardball 3), la Accolade ritorna sui nostri monitor con un'ennesima simulazione, questa volta regalandoci tutta l'emozione di un campionato di Formula 1, vissuto in prima persona a bordo del nostro fiammante bolide. Dunque, dopo una introduzione classica (schermata d'apertura più qualche immagine digitalizzata) veniamo subito catapultati nel Main Menu, dove potremo prendere parte ad una singola gara, iscriverci ad un campionato completo oppure dilettarci disegnando a nostro piacimento i tracciati più assurdi e complicati mediante un versatilissimo editor.
Optando per la gara singola, avremo modo di decidere: il tipo di macchina (Ferrari, Williams-Renault, Benetton-Ford, Tyrrell e Mc-Laren Honda), il tracciato (da una lista di oltre 20!!!), il numero dei giri (da 1 a 20), le condizioni metereologiche (Sole, Pioggia, Nuvoloso) ed il numero di partecipanti (da 2 a 16).
Infine potremo testare la pista con qualche giro di prova, per poi tuffarci nella competizione vera e propria.
Dopo aver superato la qualificazione ed aver guadagnato la pole position sfrecceremo come il vento, curva dopo curva, rettilineo dopo rettilineo, verso un'agognata ed utopistica vittoria, battendo di un paio di minuti nientepopodimeno che Mansell, Patrese o Senna (viva le Ferrari!!!).
Partecipando a qualche gara l'esperienza aumenterà e con essa il desiderio di cimentarsi nel campionato vero e proprio, scelta obbligata per chiunque voglia vivere questa simulazione in tutti i suoi incredibili aspetti.
Il World Championship ci offre la possibilità di gareggiare su una serie di percorsi, ognuno con le proprie peculiarità ed insidie, raccogliendo, nel frattempo, punti su punti, sperando di finire la stagione in testa alla classifica, diventando così campione di Formula 1, ammirato ed invidiato in tutto il globo.
Oltre alla gara singola e alla stagione completa, esiste l'opzione editor, mediante la quale potremo inserire, nei tre livelli

GRA
UNL



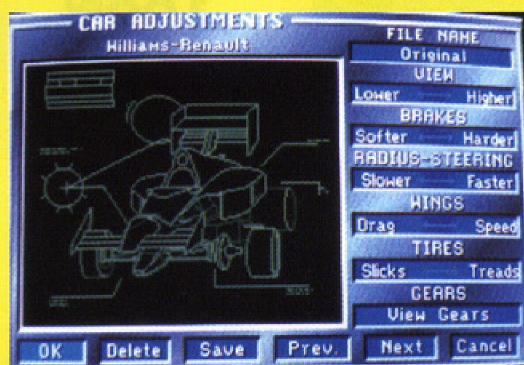
AND PRIX
LIMITED

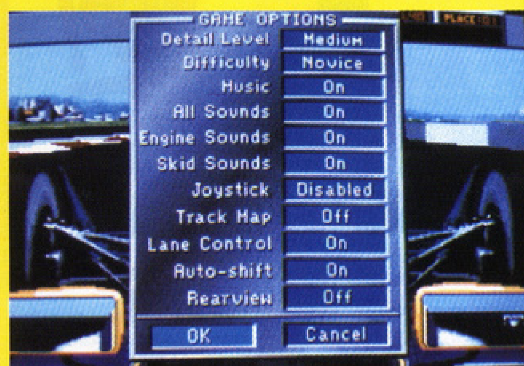
di ingrandimento presenti, tutti gli elementi che vorremo.
Nello zoom 1:1 (palla al centro!) avremo una visione globale del tracciato, con opzioni di Load/Save e Tour (che ci porterà in pista a fare un giretto guidato, come se fossimo su un taxi!!!).
Nello zoom 1:10 (buuu!) iinseriremo colline, rettilinei, curve, paraboliche, incroci, ecc...
In più, con l'icona "Fly", indosseremo un paio di ali e voleremo sul tracciato come fossimo dei veri e propri volatili!!! (piccioni!).
Nell'ingrandimento maggiore (zoom 1:100), posizioneremo lungo il percorso segnali, cartelli vari, lampioni, omini, ecc...

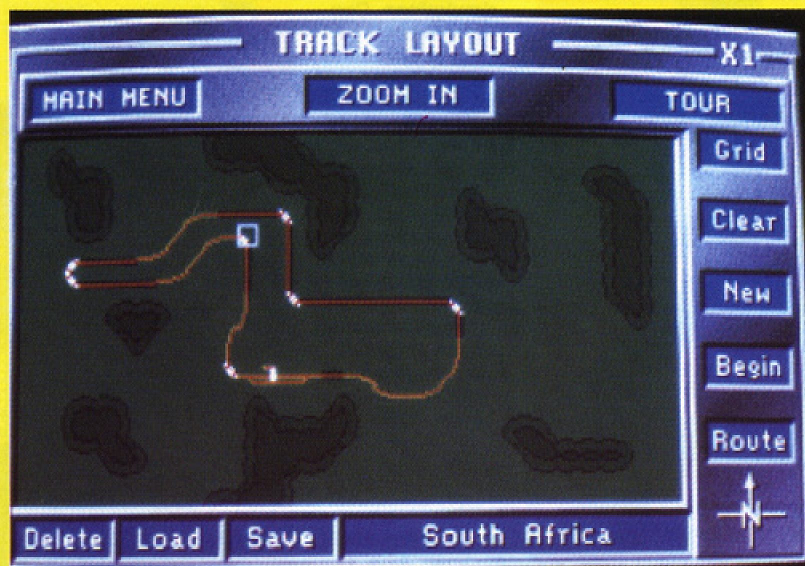
Queste sono solo alcuni dei numerosi elementi con i quali personalizzare la vostra pista, non male vero?
Molte volte una realizzazione concettuale molto ben studiata porta ad una concretizzazione sui nostri PC decisamente mediocre ma, conoscendo la Accolade e dopo aver giocato per un paio d'ore, ci si rende conto di come Grand Prix Unlimited sia uno stupendo prodotto.
Infatti abbina una gran varietà e completezza ad una giocabilità elevatissima, permettendo così anche ai neo-patentati di esibirsi al meglio su bolidi che viaggiano ad oltre 250 Km/h!!! (senza il cartello con la P!)
La grafica è molto curata e si avvale di una serie di immagini digitalizzate per calarci perfettamente nell'ambiente simulato, per poi diventare tridimensionale solida una volta scesi sul percorso.
Il 3D è molto veloce, anche su macchine relativamente lente, sfoggia (slecce, sbari, sbrindisi) un'aggiornamento dello schermo ed una fluidità sbalorditivi.

Peccato che un piccolo difetto affligga questo stupendo game: la visuale dalla vettura è leggermente troppo bassa ed è così difficile, in alcuni casi, intravedere in maniera corretta l'evolversi del tracciato, comportando in questo modo un'inevitabile collisione con gli elementi del paesaggio.
Il sonoro è bellissimo, composto da una serie di brani godibili e da un repertorio di sgommate, frenate e esplosioni digitalizzate che rendono questo game altamente realistico.
Nient'altro da dire dunque, correte pure tranquillamente (come fare poi a correre "tranquilli" non si sa) dal vostro rivenditore di fiducia e acquistate senza indugio Grand Prix Unlimited: ne sarete entusiasti!!!









A·TRAIN

MS-DOS

A TRAIN
MAXIS

USCITA: IMMINENTE
GRAFICA: VGA
SONORO: AD LIB, SOUND BLASTER
MEMORIA: 640K
HARD DISK: SI'
CONTROLLI: TASTIERA, MOUSE

GRAFICA: **100%**

SONORO: **100%**

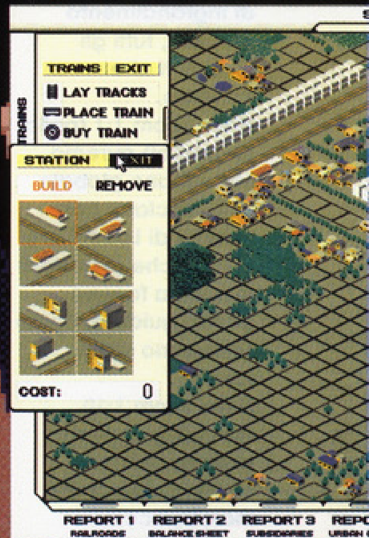
GIOCABILITA': **100%**

VAL. GLOBALE: **100%**

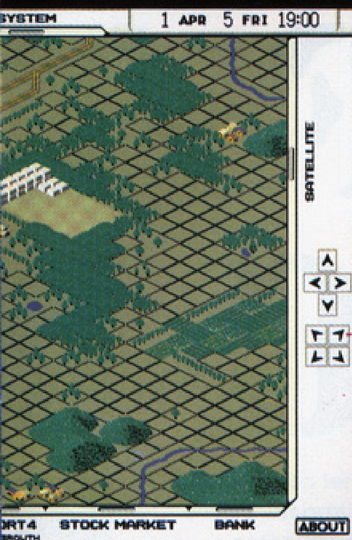
VG &CW YEP!

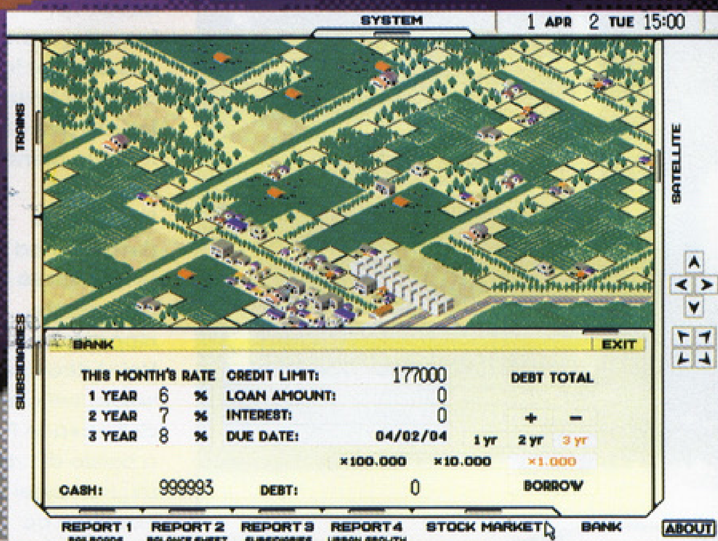
Con A TRAIN si pone una pietra miliare nel mondo della simulazione. Con questo game si possono riprodurre molte situazioni tutt'ora presenti in molte città e si può cercare di evitare di fare gli stessi errori fatti dai nostri amministratori. Qui chi sbaglia paga... se fate un investimento errato sborserete i soldi di tasca vostra. E... purtroppo dovrete anche pagare le tasse sui guadagni effettuati dalla compagnia....

Dopo SIMEARTH e SIMANT, finalmente la MAXIS ha pensato di fare una simulazione meno automatica, più umana. Infatti molti si saranno accorti che, nei precedenti prodotti della MAXIS se si impostavano correttamente i parametri generali di evoluzione o di espansione, il programma poteva anche procedere autonomamente, bastava passare ogni tanto davanti al computer per dare qualche aggiustatina a qualche parametro. A TRAIN è invece più simile a SIM CITY, anche qui dovete fare sviluppare una città, con l'unica differenza (rispetto a SIM CITY) che lo sviluppo del paese è determinato dalla ferrovia e dalla presenza o meno di materie prime.
Infatti dove arriva il treno arrivano anche i materiali indispensabili per costruire fabbriche, palazzi, centri commerciali ed hotel. Per fare rendere i vostri denari potrete fare degli investimenti in borsa, qui darete vita alla vostra fortuna o alla vostra rovina, tutto sarà riposto nella vostra abilità e nel vostro fiuto per gli affari. Gli assistenti che ogni tanto vi danno qualche dritta non sempre sono all'altezza della situazione, alcune volte sarà meglio non ascoltarli ed agire come più riterrete opportuno.
A TRAIN è una stupenda simulazione, se siete amanti dei plastici ferroviari qui troverete pane per i vostri denti. All'inizio potrete scegliere le locomotive ed i convogli che preferite: i vari modelli differiscono per la velocità e per il materiale trasportato (passeggeri o merci). Il prezzo dei vari convogli è determinato dal numero delle carrozze e dalla velocità raggiungibile dalla motrice.
L'impresa più difficile è creare un sistema di trasporti autosufficiente, in grado di generare





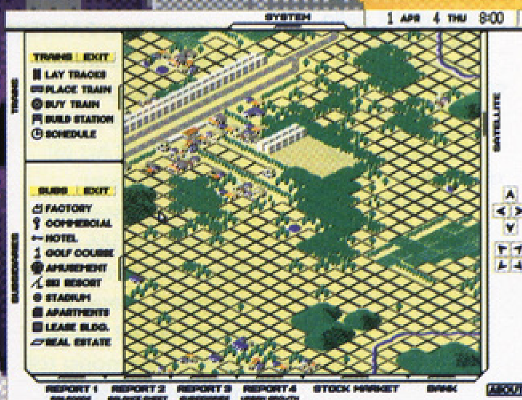




profitto senza dovere richiedere denari da altri comparti della società, come quello della speculazione edilizia che può rendere un sacco di quattrini.
La vostra attività di palazzinaro può avere degli esiti insperati e dare frutti alquanto succulenti, state molto attenti a non inflazionare il mercato che potrebbe non acquistare i palazzi da voi costruiti, lasciandoveli sul gobbo, cosa questa poco allettante, soprattutto se la loro rendita è negativa.
Come vedete il gioco si fa sempre più intrigante, la simulazione è molto divertente ed il tempo speso davanti al computer passa inesorabile senza che il giocatore se ne accorga, tanto è assorto nella scalata al potere ed al denaro.
Il tutto avviene utilizzando una grafica eccezionale, alta risoluzione a 16 colori, la pochezza dei colori non si nota neppure, vista l'abbondanza di particolari e l'eccezionale definizione delle immagini.
La giocabilità è ottima, con il solo ausilio del mouse si attivano tutti i comandi che sono contenuti in menu a scomparsa disposti sui quattro lati del monitor. E' possibile attivare un menu ad icone (disposto sulla sinistra del video) che permette di eseguire tutte le operazioni inerenti alla costruzione di nuovi edifici ed alla gestione del traffico ferroviario.
A TRAIN è sicuramente il gioco più bello commercializzato fino ad ora dai signori della MAXIS. Se non vi fidate peggio per voi... fate molto male. Sempre se amate le simulazioni ed i giochi alla SIM CITY.
Consiglio: se non volete che il gioco finisca anzitempo con la vostra sconfitta ricordatevi di avere sempre a disposizione i soldi per pagare le tasse il 1 di giugno di ogni anno.







ANTEPRIMA

MS-DOS

ACE OF THE PACIFIC
DYNAMIX

USCITA: IMMINENTE
GRAFICA: VGA
SONORO: AD LIB, SOUND BLASTER, ROLAND
MEMORIA: 2 MEGA
HARD DISK: INDISPENSABILE
CONTROLLI: JOYSTICK, MOUSE, TASTIERA

GRAFICA: **100%**

SONORO: **100%**

GIOCABILITA': **100%**

VAL. GLOBALE: **100%**

VG &CW YEP!

A parte le considerazioni sul computer necessario per far girare ACE OF THE PACIFIC, questo simulatore di volo delle DYNAMIX è eccezionale, senz'altro migliore del vecchio (ma sempre ottimo) THEIR FINEST HOUR della LUCASFILM. La giocabilità e la colonna sonora non fanno altro che aumentare i già notevoli pregi di questo nuovo flight simulator.

ACE OF THE PACIFIC







Ci risiamo, vi ricordate quanto detto un po' di tempo fa riguardo a FALCON 3.0 ed all'hardware necessario per farlo girare? Bene ACE OF THE PACIFIC ha gli stessi problemi: occorre possedere almeno un 386 a 20 Mhz, molto meglio se un 486, 2 mega di memoria e i fatidici 610K di memoria (di area DOS) liberi. E' consigliato (per non dire indispensabile) avere montato sulla macchina il DOS 5.0 della MICROSOFT. Ora, se possedete quanto richiesto, leggetevi il resto se no passate pure alle pagine seguenti, vi risparmierete una arrabbiatura, viste le caratteristiche stupefacenti del game.

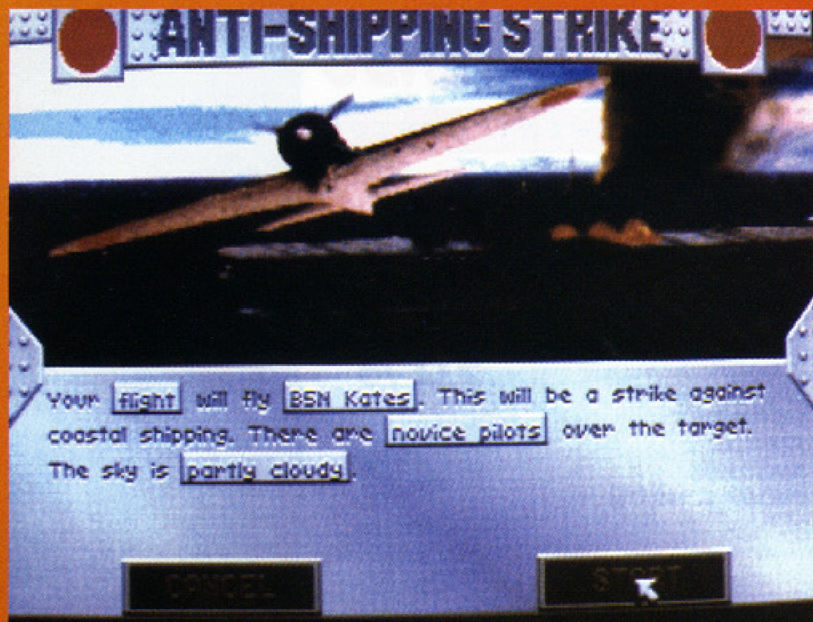
Il background: era il 1941 quando ingenti forze aereonavali giapponesi attaccarono Pearl Harbor. Da qui prese inizio uno dei conflitti più sanguinosi di tutti i tempi. All'inizio gli Americani ebbero non pochi problemi nel contenere lo strapotere delle forze aeree e navali del Sol Levante, ma con il passare del tempo, facendo leva sulle ingenti risorse in materie prime del paese, gli Statunitensi riuscirono ad imporre la loro ferrea legge alle armate nipponiche.

Voi vi ritrovate a volare nei cieli dell'oceano Pacifico, a bordo di uno dei migliori aerei da caccia e da bombardamento dell'epoca. Potrete scegliere fra ben 25 differenti velivoli, compresi gli A6M Zero, gli F4U Corsair, i P-38 Lightning, gli F6F Hellcat, i P-47 Thunderboltm ed i B5N Kate armati con bombe e siluri.

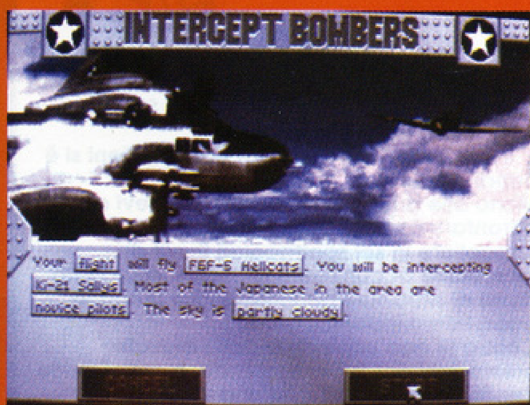
HE

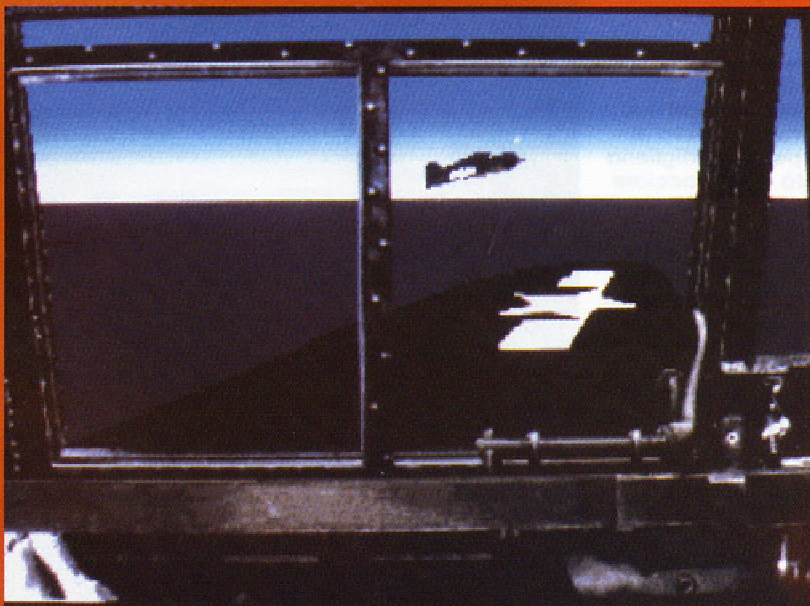


Le missioni saranno le più disparate: dal bombardamento di postazioni terrestre, al combattimento aereo contro caccia nemici, al tentativo di affondare con i siluri le navi avversarie. Decollerete indifferentemente da portaerei o da basi terrestri situate su isole sperdute nel Pacifico. Il teatro degli scontri varierà dalle Solomons, alla Nuova Guinea, ad Okinawa. Per non parlare delle fasi finali dei combattimenti che vi vedranno protagonisti anche nei cieli del Giappone.
Alla fine di ogni missione potrete rivedere le fasi dei combattimenti utilizzando una funzione di recording che vi registrerà in ogni frangente del volo. Questa possibilità vi permetterà di evitare di fare gli stessi errori in missioni successive. Il tutto è contenuto in una superba confezione, simile a quella di RED BARON. Il manuale è composto da 240 pagine di carta patinata, i vari capitoli sono suddivisi con supporti in cartoncino rigido che aumentano la rapidità di consultazione del manuale.
Passiamo ora alla grafica: se possedete un computer veloce le immagini vi appariranno nella loro veste migliore: alto numero di dettagli e velocità nello scrolling. Il risultato più eclatante si ottiene con un 486 ed almeno 4 mega di ram.



Il paesaggio che scorre all'esterno della carlinga dell'aereo è vettoriale ed ha un grado di definizione ed una quantità di particolari che lascierà stupefatti anche i più esigenti.
Unico neo quello già detto all'inizio: il computer necessario per far girare il programma, ottenendo il massimo delle possibilità offerte dai programmatori, costa svariati milioni e quindi non è alla portata di tutte le tasche: ad esempio se possedete un 286 potete anche risparmiare i soldi dell'acquisto e questo è un vero peccato.





SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

CONTRA III THE ALIEN WARS

KONAMI

USCITA: ADESSO DISPONIBILE
PRESSO: MASTERPIX
PREZZO: L. 149.000

GRAFICA: **94%**

SONORO: **90%**

GIOCABILITA': **92%**

VAL GLOB: **92%**

Q/P: A



Anche questa volta sul il Super Nitendo, siamo rimasti strabiliati da questa nuovo Shoot-em'up dal titolo Contra III.
E' il 2636, e il nuovo scontro con gli alieni si è ormai delineato.
Mano alle armi, dunque e preparatevi ad affrontare il vostro destino di combattente.
Battagliate in sei spettacolari livelli di incredibile accuratezza grafica e sopratutto densi di situazioni pericolose che rendono quasi interminabile il game.
Contra III trae vantaggio dalle elevate prestazioni del Super Nintendo, massacrando centinaia di creature ad una velocità veramente incredibile.
Contra III ha una qualità grafica davvero eccellente sia per i fondali, che simulano quasi l'effetto delle tre dimensioni, sia per gli sprite che sono animati con cura nei movimenti e negli effetti scenici.
Dovrete confrontarvi con creature spaventose come i Mutant Megamosquitos o gli Psycho Cyclers, scalare muri o calarvi da corde in precario equilibrio.
Tutte queste pesanti parti grafiche sembrano non appesantire il Super Nintendo che svolge degnamente il lavoro dei programmatori.
Infatti la grafica è così ben curata che i terribili alieni sono così grandi da far sembrare il vostro monitor troppo piccolo per poterli contenere (liberamente tratto dalla presentazione del gioco).
Anche il sonoro è veramente ben curato con musica di alta qualità, ma soprattutto con effetti spettacolari come esplosioni, urli ecc.
A disposizione avete un numero elevato di armi, dal semplice laser ai pezzi di artiglieria ed esiste anche la possibilità di imbracciare contemporaneamente due tipi di armi diverse.
Inutile dire che genere di effetti potrete avere in questo caso.
In questo ultimo sforzo (uuuhh!) la Konami ha superato sè stessa portando sul Super Nintendo un gioco altamente spettacolare.
Davvero ben fatta la sequenza del vostro guerriero appeso ad un missile durante un combattimento all'ultimo sangue con i famigerati nemici.
In conclusione pensiamo che gli sparatori più incalliti avranno il loro da fare per completare questo bellissimo programma.
Attenzione amici: la temibile forza Contra è viva e pericolosissima!!!



SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

SUPER ADVENTURE ISLAND

HUDSON SOFT

USCITA: ADESSO
PREZZO: LIT.149.000
DISPONIBILE PRESSO: MASTERPIX

GRAFICA: **97%**

SONORO: **93%**

GIOCABILITA': **90%**

VAL. GLOBALE: **93,3%**

Q/P:A

Master Higgins ritorna per affrontare la più grande delle sue avventure. La sua ragazza del cuore è stata catturata dal malvagio Dark Cloak che, per aggravare la situazione, l'ha tramutata in un insensibile blocco di granito.
Catapultatevi nell'azione sfrenata che Super Adventure Island vi propone, combattendo in innumerevoli livelli di gioco, contro le schiere di animali guardiani e mostri, che il malvagio Dark Cloak ha predisposto per voi.
Master Higghins, in questo nuovo gioco della Hudson soft, raggiunge nuovi livelli di avventura.
Piroettando a destra e sinistra su quel magico turbo skate board, compie evoluzioni fantastiche sia come qualità grafica che come animazione.
Dettagli meravigliosi si possono verificare durante i livelli nelle miniere, corse pazze mozzafiato alle prese con ogni sorta di mostro.
Non posso fare a meno di segnalarvi l'accuratezza grafica nel livello in cui il nostro eroe corre velocissimo sulla spiaggia, oppure si trova intrappolato all'interno di una pancia di balena.
Tuto questo per raggiungere il famigerato Dark Cloak e salvare così la bella Jeannie Jungle dalle sue grinfie.
Anche se il dettaglio grafico spreme notevolmente il Super Nintendo, il programma mantiene valori elevati di giocabilità, rispondendo in maniera velocissima alle enormi sollecitazioni dei pad.
Anche il sonoro dobbiano dire che è stato sviluppato in maniera superba; le musiche sono simpaticissime e ben curate segno di un grande lavoro da parte dei programmatori.
Anche le animazioni sono fluidissime e molto ben disegnate considerato che il buon Higgins se ne corre per lo schermo a velocità elevatissima.
Avrete la possibilità di ricaricare i vostri punti vita cercando i bonus segreti sparsi nelle varie schermate e il vostro eroe saltellante dovrà prestare attenzione a trovarli tutti.
Fate molta attenzione anche alle numerose trappole che sono nascoste sul percorso che vi separa dal terribile Dark Cloak.
La Hudson Soft ha realizzato davvero un bel prodotto per gli amanti di questo genere. Gli appassionati del genere arcade non potranno fare a meno di acquistare un gioco come Island, il quale metterà alla prova i vostri riflessi e la vostra velocità di movimento.
Il tutto in una cornice grafica davvero ben realizzata ed effetti sonori di primo livello, che fanno di Island un hit del genere arcade.
Se cercavate un arcade con grafica bellissima ed animazioni veloci, allora Super Adventure Island è fatto per voi.
Non sempre si possono ammirare giochi coloratissimi e molto divertenti come Island.
Correte subito a comprarlo.





LA PAGINA DELL'AVVENTURA

Ultima 7 The Black Gate
Soluzione a cura di: Colombo Avatar Michele

prima parte

Premessa:

Il numero massimo di personaggi è 8, però potete finire il gioco anche con meno.
Incantesimi molto importanti sono: Create Food, Unlock Magic, Telekinesis, Great Heal, Great Light, Seance, Sleep Field, Dispel Field, Magic Storm.
I nomi di alcuni incantesimi riportati nel manuale differiscono da quelli del gioco, poi alcuni non corrispondono ai circoli effettivi ed infine ci sono incantesimi riportati dal manuale che non esistono nel gioco come Dispel Magic e Negate Magic (parlo della versione in mio possesso: 2.2).
Riporto ora gli incantesimi e i circoli a cui effettivamente rispondono: Linear Spells - Awaken, Weather, Douse, Fireworks, Glimmer, Help, Ignite, Thunder 1) Create Food, Cure, Detect Trap, Great Douse, Great Ignite, Light, Locate, Awaken All 2) Destroy Trap, Enchant, Fire Blast, Great Light, Mass Cure, Protection, Telekinesis, Wizard Eye 3) Curse, Heal, Swarm, Protect All, Paralyze, Peer, Poison, Sleep 4) Conjure, Lightning, Mark, Mass Curse, Recall, Reveal, Seance, Unlock Magic 5) Charm, Dance, Dispel Field, Explosion, Great Heal, Invisibility, Fire Field, Mass Sleep 6) Cause Fear, Clone, Fire Ring, Flame Strike, Magic Storm, Poison Field, Sleep Field, Tremor 7) Create Gold, Death Bolt, Delayed Blast, Energy Field, Energy Mist, Mass Charm, Mass Might, Restoration 8) Armageddon, Death Vortex, Mass Death, Invisible All, Ressurrect, Summon, Sword Strike, Time Stop.
Per utilizzare gli incantesimi di Mark e Recall dovrete prendere le otto pietre della virtù (quelle colorate) che trovate nel museo di Britannia; ogni volta che vi interessa memorizzare una locazione fate un Mark su una pietra e quando farete Recall sulla stessa verrete teletrasportati nel punto desiderato; essendo otto le pietre potrete così memorizzare otto diverse locazioni !!!
Oltre ai dungeon che ho citato nella soluzione ce sono altri: uno si trova sulla Serpent's Spine a sud delle Wisp, altri nelle isole vicino a Jhelom e Serpent's Hold ed altri ancora a cui vi demando per non togliervi il gusto di scoprirli.
Quasi in ogni città ci sono dei piccoli quest da risolvere, però ininfluenti per arrivare alla fine del gioco; nella soluzione sono spiegati quasi tutti, quelli mancanti li lascio scoprire a voi.
Per concludere questa lunghissima premessa voglio farvi notare una cosa che mi ha fatto perdere una marea di tempo: nell'isola chiamata Ambrosia al centro del laghetto c'è una torretta il cui accesso è vietato da una porta magica che non riuscirete mai ad aprire perché in quel punto INSPIEGABILMENTE non funziona nessuna magia!!! Inoltre sempre ad Ambrosia costeggiando la montagna arriverete ad un fuoco, vicino ad esso c'è un muro finto che dà su una stanza il cui accesso è bloccato da un muro di energia che non potrete eliminare per lo stesso motivo di prima!!!

La nostra avventura inizia in quel di Trinsic dove l'Avatar viene teletrasportato tramite il solito moongate rosso. Appena arrivato incontrerete il mitico Iolo, compagno di tanti avventurieri di Ultima, e il maggiore di Trinsic il quale vi dirà di investigare su un duplice omicidio che è stato appena perpetrato ai danni di un certo Cristopher e il suo servitore, un gargoyle di nome Inamo.
Entrate nella stalla che si trova davanti a voi ed esaminate i due cadaveri, prendendo la chiave che si trova vicino al corpo del povero Cristopher, parlate poi con Petre dal quale potrete anche acquistare un carro per la modica cifra di 60 pezzi d'oro.
Proseguendo ad ovest della stalla troverete Ellen e suo marito, verrete così a sapere della Fellowship (di cui essi sono i capi filiale di Trinsic), una setta religiosa che si propone di sostituire le otto virtù dell'Avatar con altri ideali e che in questi duecento anni di vostra assenza da Britannia si è sviluppata al punto da avere una succursale quasi in ogni regione del mondo.
Recatevi poi da Spark, il figlio di Cristopher, che si trova nell'unica casa a due piani e parlategli; vi dirà che gli assassini di suo padre sono un gargoyle e un pirata di nome Hook; alla fine vi chiederà se

LA PAGINA DELL'AVVENTURA

potreste portarlo con voi, rispondete di sì e così avrete trovato il vostro secondo compagno di ventura; aprite con la chiave la cesta che si trova al secondo piano e prendete tutti gli oggetti.
Parlate poi con Gilberto, la guardia che è ricoverata dal guaritore; vi dirà di Hook e della Crown Jewel, una nave partita per Britannia nella notte subito dopo l'omicidio.
Per avere altre informazioni sulla Crown Jewel andate da Gargan che vi offrirà anche una nave per 600 monete d'oro.
Visitate anche tutte le altre case di Trinsic, dove potrete trovare oggetti sempre utili come cibo, soldi, etc.
Andate dal maggiore che vi chiederà di fargli un rapporto delle vostre indagini; rispondete alle domande che vi porrà dicendo che Cristopher era un fabbro, che avete trovato una chiave che apriva una cesta dove erano contenuti un medaglione, una pergamena e dell'oro.
Ditegli anche dei vostri sospetti su Hook e la Crown Jewel; il maggiore vi darà 100 pezzi d'oro e poi vi porrà delle domande sulla latitudine o la longitudine di alcuni luoghi di Britannia che senza la mappa contenuta nella confezione ORIGINALE non potrete conoscere; poi vi dirà la password per uscire da Trinsic.
Muovetevi verso nord fino ad arrivare a Paws, parlate con Morfin il macellaio che vi parlerà di un ladro che gli ha sottratto del preziosissimo veleno; fatte le opportune indagini scoprirete ben presto il colpevole che è un bambino; fate incetta di veleno che vi frutterà poi tante belle monetine d'oro.
Partite dunque per Britannia dove potrete vendere il veleno a Kessler l'alchimista e potrete scambiare le pepite e i lingotti d'oro trovati, alla banca da Cinthia, ma soprattutto parlare con Lord British il cui castello si trova nell'estremo nord di Britannia.
Lord British vi dirà della Fellowship e di Batlin, di Rudyom (un mago di Cove) e vi avvertirà che i moongates per qualche motivo sconosciuto non funzionano bene; inoltre vi dirà di prendere il suo equipaggiamento che si trova in una delle torri del castello e la cui chiave si trova nel suo studio.
Visitando le torri oltre all'equipaggiamento e allo spellbook troverete un prigioniero che vi chiederà di liberarlo, rispondetegli di sì e parlate di lui a Lord British che lo libererà.
Parlate anche con Miranda che vi darà un plico da consegnare a Lord Keater di Cove, e anche con il mago dal quale potrete comprare incantesimi e reagenti.
Prima di lasciare Britannia fate una capatina alla locanda dove troverete Shamino e da Sentri che troverete nel suo negozio di addestratore e sarete così in quattro!
Non dimenticate di passare dal museo a prendere le pietre della virtù!!!
Appena a est di Britannia sulla strada per Cove troverete un Moongate; utilizzatelo con prudenza perché quando non funziona vi arrecherà dei danni: usate il moongate fino ad arrivare a Jhelom.
Qui avrete un piccolo quest da risolvere: andate nella taverna dove troverete Dupre che si unirà a voi, parlate poi con Ophelia e Daphne le quali vi diranno che Sprellic il proprietario della taverna dovrà sostenere un duello e accetteranno anche scommesse sull'esito.
Andate allora da Sprellic la cui casa si trova a nord-ovest della taverna, il quale vi racconterà che la sera precedente uno straniero era giunto nella sua locanda e dopo avergli dato abbondantemente da mangiare si mise a dormire, ma aveva sempre molto freddo, allora Sprellic gli diede tutte le coperte in suo possesso ma non furono abbastanza, quindi uscì per cercare qualche coperta e prese la bandiera dell'onore (Honor Flag) che svettava sulla Library of Scars (scuola di onorevoli guerrieri).
Syria lo vide così come Vokes e Timmons e lo sfidarono a duello uno dopo l'altro per il successivo mezzogiorno!!!
Il mattino dopo lo straniero se ne era andato con la bandiera e tutto il resto.
Terminato il racconto Sprellic vi chiederà se voi potreste fargli da campione, rispondete di sì e cominciate le vostre indagini: parlate con tutti e poi di nuovo con Kliftin che è un negoziante d'armi e vi dirà che è in grado di fare una perfetta imitazione della bandiera dell'onore; aspettate qualche ora e andate a ritirare la bandiera falsa che consegnerete a Syria e avrete così evitato il duello!!!!
Nelle montagne di Jhelom c'è un dungeon che potrete visitare trovando oggetti interessanti; fatto ciò prendete il moongate e recatevi a Cove.
Prima di entrare in Cove troverete l'altare della compassione e Nastassia che vi chiederà notizie di suo padre morto nella foresta di Yew, rispondete che indagherete e porterete presto notizie.
Parlate con Rudyom da cui potrete comprare incantesimi e reagenti e vi dirà dei suoi studi sulla blackrock e di un

LA PAGINA DELL'AVVENTURA

tappeto volante perso sulla Serpent's Spine vicino al Lost River: troverete anche un libro dove sono spiegati gli effetti di tutte le pozioni che incontrerete durante il gioco, prendete le pozioni e per adesso lasciate stare le blackrocks e la bacchetta magica che si trova sul tavolo.
Consegnate a Lord Keater il plico che vi diede Miranda, una volta letto vi dirà di restituirlo a Miranda stessa.
Nella taverna di Cove dovreste trovare Jaana che si unirà a voi.
Partite per Minoc; prima di entrare a Minoc troverete degli zingari dai quali saprete che c'è stato un'altro omicidio; le vittime sono Frederico (uno zingaro) e Tania.
Fatevi leggere la mano dalla zingara la quale vi darà informazioni utilissime per il proseguito del gioco.
Parlate con gli abitanti e scoprirete che è in costruzione una statua a Owen, un costruttore di navi di Minoc; a sud-est di Minoc troverete una capanna, in essa troverete dei piani di costruzione, dateli a Julia e manderete all'aria la costruzione della statua; Julia è un'altra potenziale vostra compagna (con me non si è unita perché eravamo già in tanti): parlate a Owen dei piani e si ucciderà per la disperazione.
Prima di lasciare Minoc visitate le miniere dove troverete parecchie pepite e veleno.
Tornate a Britannia: riconsegnate il plico a Miranda e andate da Batlin il capo della Fellowship e chiedetegli di entrare a far parte di questa setta; egli vi darà due compiti: per prima cosa dovrete consegnare un plico a Elene, capo della Fellowship di Minoc, fatto questo dovrete andare nel Dungeon Destard che si trova a ovest di Trinsic e trovare una cesta che contiene due medaglioni, un bastone della Fellowship e del denaro.
Il Dungeon ha due entrate: nella prima troverete un unicorno e dei mostri abbastanza semplici, visitata questa parte di dungeon uscite e proseguite verso ovest seguendo la montagna fino a trovare la vera entrata del dungeon, vi consiglio di avere gli incantesimi Sleep o Sleep Field perché questo dungeon è popolato da dragoni affamati: ogni volta che ammazzate un drago prendete tutte le gemme che contiene perché potrete poi venderle a Sean, il gioielliere di Britannia; completato il dungeon tornate da Batlin, ditegli che avete trovato solo i medaglioni e il bastone ma non i soldi e che il dungeon era popolato da mostri, egli vi dirà di tornare la sera stessa per l'iniziazione.
Non fate caso se durante la cerimonia i vostri compagni tenteranno di dissuadervi, è necessario entrare nella Fellowship per terminare il gioco! Batlin vi farà due domande a cui senza il libro della Fellowship contenuto nella confezione ORIGINALE non potrete mai rispondere.
A questo punto dovreste avere un discreto gruzzoletto, quindi recatevi a Trinsic e comprate una nave da Gargan e recatevi a Buccaneer's Den. Qui andate subito alla House of Games e giocate alla corsa dei topi, puntate tutto quello che avete su una fila e continuate a cliccare fino a quando il vostro topo non vince ripetete il tutto qualche volta; io con questo piccolo trucco ho guadagnato 30000 pezzi d'oro; ora non avrete più problemi di soldi!!!
Partite poi per Moonglow e recatevi all'osservatorio da Brion che vi parlerà dell'allineamento e del grande evento che sta per avvenire, vi manderà poi nella taverna a cercare un cristallo che vi sarà dato da un mercante.
Trovato il cristallo ritornate da Brion che vi donerà un mini-planetario col quale potrete controllare in ogni momento quanto manca all'allineamento astrale.
Andate poi al Lycaeum che è una grossa biblioteca dove incontrerete Nelson (il fratello gemello di Brion, nonché sovraintendente della biblioteca), Zelda, suo braccio destro, Mariah da cui potrete comprare incantesimi e reagenti e Lilian. Questi vi parleranno di una certa Penumbra, maga che si è addormentata duecento anni fa e solo l'Avatar potrà risvegliarla mettendo davanti alla sua porta alcuni particolari oggetti. La casa di Penumbra si trova a nord del Lycaeum, per adesso non andateci, vi servirà più tardi, comunque gli oggetti necessari sono: un martello (hammer), un lockpick, un anello (ring), un rocchetto di lana (spine of thread) e dei soldi.
Fate ora una capatina a Vesper, la città del deserto dove troverete un mago gargoyle ben felice di vendervi incantesimi e pozioni, e anche delle miniere da esplorare.
Recatevi ora ad Empath Abbey, passando prima dal mago Nicodemus che si trova a ovest dell'abbazia vicino ad una specie di grossa scacchiera. Parlate con un monaco di nome Taylor che vi dirà delle Wisp e che solo gli Emp un popolo di simpatiche scimmiette sa come contattarle, inoltre vi suggerirà di prendere del miele da donare agli Emp perché essi vi diano

LA PAGINA DELL'AVVENTURA

retta.
Il miele lo potrete trovare alla Bee Cove la cui entrata si trova nella montagna a sud-ovest dell'abbazia; Taylor vi darà una bomba puzzolente per far sì che le api non vi pungano.
Nell'abbazia troverete anche: il finto monaco Kreg che vi dirà di procurargli una pozione dell'invisibilità e poi una volta datogliela scomparirà e il monaco Aimi, fanatico per i fiori.
Andate anche alla prigione che si trova di fianco all'abbazia dove troverete Sir Jeff, capo della polizia, e parlando con un prigioniero pirata saprete che l'amico gargoyle di Hook si chiama Forskins.
Recatevi alla Bee Cove e entrate a prendere il miele, le api potrete ammazzarle o usare la bomba puzzolente.
Vicino alla Bee Cove si trova la casa di Tseramed, un ranger che si unirà a voi; visitate poi tutte le case della foresta di Yew tra cui troverete anche quella di Iolo.
Ora osservate bene la mappa dell'Avatar, al centro della Deep Forest noterete una grossa costruzione che è il castello delle Wisp, gli Emp si trovano in direzione nord-est rispetto al castello: essi vivono su alberi blu e bianchi chiamati Silverian Trees.
Arrivati dagli Emp parlate con Trellek il quale vi dirà del padre di Nastassia e che conosce il modo di contattare le Wisp però per venire con voi ha bisogno del permesso della moglie, la quale vi rimanderà da Salomon, il capo degli Emp.
Salomon vi dirà che prima dovete fare una commissione per lui; fare firmare un contratto al taglialegna Ben perché non tagli i Silverian Trees.
La casa di Ben si trova nella foresta di Yew vicino alla Bee Cove; andate da Ben, fategli firmare il contratto e portatelo a Salomon che darà il consenso perché Trellek venga con voi; la moglie di Trellek si rivela però ancora ostile al fatto che il marito la lasci, allora vi suggerisce di chiedere a Trellek di costruirvi un fischietto con il quale potrete così finalmente contattare le Wisp.
Andate allora dalle Wisp che vi diranno che il TimeLord, vecchia conoscenza di Ultima 3, vuole parlarvi, però prima dovreste recarvi a New Magincia dal saggio Alagner e farvi dare il suo note-book.
Arrivati a New Magincia avrete un piccolo quest: parlate con Henry che vi dirà che ha perso un medaglione (locket) che voleva regalare alla sua amata Constance.
Dopo aver indagato scoprirete l'esistenza sull'isola di tre pirati venuti da Buccaneer's Den esattamente: Robin, Battles e Leavell; questi hanno bisogno di soldi per comprare una nave per tornare a Buccaneer's Den e una volta venuti a conoscenza dello smarrimento del medaglione tentarono di venderlo anche se non ne erano in possesso.
Parlando con loro vi chiederanno un passaggio per Buccaneer's Den e poi tenteranno di uccidervi una volta conosciuta la locazione della vostra nave.
Alla fine degli interrogatori saprete che il medaglione ce l'ha Magenta, sindaco di New Magincia e moglie di Boris proprietario della taverna.
Nella taverna o in giro dovreste incontrare Katrina, un'altra vostra potenziale compagna.
Risolto il quest recatevi da Alagner il quale vi darà il note-book solo quando gli porterete risposte sulla questione della vita e della morte, che solo un individuo chiamato The Tortured One conosce e per trovarlo dovrete recarvi a Skara Brae.
Prima di andare a Skara Brae assicuratevi che avete lo spell Seance, altrimenti non potrete parlare con i non-morti presenti sull'isola; per arrivarci dovrete accostarvi con la nave non all'isola ma sulla costa opposta, seguite il sentiero fino a quando non incontrerete il Ferryman (una specie di Caronte) che per due pezzi d'oro vi accompagnerà sull'isola.
Appena arrivati farete subito la conoscenza con Quenton che vi racconterà la storia di sua moglie Gwen e di sua figlia Marney rapita da loschi individui, nonché la storia di Skara Brae: un mago di nome Korance si trasformò un giorno in Liche e soggiogò ai suoi poteri la popolazione, allora la maga Mordra insieme con Trent il fabbro e Caine detto The Tortured One l'alchimista, escogitarono un piano per eliminare il Liche, ma purtroppo per colpa del sindaco Forsyte che sbagliò a riportare a Caine le dosi di una pozione che avrebbe dovuto distruggere il Liche, Skara Brae andò in fiamme!!!
Vicino a Quenton troverete Makram il proprietario della taverna, marito di Paulette.
Andate ora a cercare Caine il quale vi dirà la risposta alla questione della vita e della morte quando voi avrete ucciso il Liche; quindi vi manderà da Mordra per farvi dire gli ingredienti necessari per la pozione.
Mordra vi dirà che vi servirà una pozione dell'invisibilità (nera), una curativa (rossa) e una pozione di essenza di mandragola (di tutti i colori) che troverete come le altre due nel suo studio. **CONTINUA...**

RITORNA IN AGOSTO...

CONSIGLI
TRUCCHI E
SOLUZIONI